№ 12 (183) 2012

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

- PLANETARY ANNIHILATION
- SURVARIUM
- RESET
- IMPIRE
- ТУК-ТУК-ТУК

ВЕРДИКТ

- ASSASSIN'S CREED 3
- HITMAN ABSOLUTION
- FORZA HORIZON
- XCOM ENEMY UNKNOWN
- DISHONORED
- HALO 4
- MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
- TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
- NEED FOR SPEED MOST WANTED

ЕСТЬ РЕКОРД!

САМЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ И МОНУМЕНТАЛЬНЫЕ РЕКОРДЫ, ПОСТАВЛЕННЫЕ В ИГРАХ

DEAD SPACE 3

ИНТЕРВЬЮ С ПРОДЮСЕРОМ ИГРЫ

WiiКТОРИЯ

КАК NINTENDO ВЫИГРАЛА СЕДЬМОЕ ПОКОЛЕНИЕ КОНСОЛЕЙ

КРОКУС-ПОКУС

САМОЕ ГЛАВНОЕ С «ИГРОМИРА 2012»

ARMY OF TWO

The Devil's Cartel

БОЛЕЕ 50 ВЕРДИКТОВ В НОМЕРЕ

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР
9 771560 258026 12012

16+

ОНЛАЙН-ШУТЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FAR CRY И CRYSIS

WARFACE®

"ДЕЛАЙ НА ВОЙНЕ ТО, ЧТО ПРОТИВНИК ПОЧИТАЕТ ЗА НЕВОЗМОЖНОЕ"

А. СУВОРОВ

ПОЛУЧИ СВОЙ ПОДАРОК В ИГРЕ*

реклама

ДЛЯ АКТИВАЦИИ ПОДАРКА ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕСЬ И ВВЕДИТЕ КОД НА СТРАНИЦЕ HTTP://WF.MAIL.RU/PIN/ACTIVATE

ПИН-КОД: 90FCZ4Q2T

*ПИН-КОД С ПОДАРКОМ НЕОБХОДИМО АКТИВИРОВАТЬ ДО 20.12.2012

CRYENGINE 3 CRYTEK Издатель @mail.ru

© 2012 Crytek GmbH, все права защищены. Crytek, CryENGINE, Warface и логотип Warface являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками, принадлежащими Crytek GmbH в России и/или других странах. Mail.Ru Games 2012© Все права защищены.

ИГРОМАНИЯ

ОСЕНЬ РАЗОЧАРОВАНИЙ

Приветствую!

Этот номер «Игромании» хочется назвать номером разочарований или, если хотите, выпуском несбывшихся надежд. Давно уже не случалось месяца, за который вышло бы такое количество многообещающих игр. Игр, которые должны были стать если не революционными для жанров, то по крайней мере знаковыми. Конечно, далеко не все они плохие, многие — превосходные представители своего семейства, некоторые даже приятно удивили. Но как минимум три игры оказались словно ушат холодной воды и удар обухом по голове одновременно. Речь о Hitman: Absolution, Medal of Honor: Warfighter и Halo 4.

С «Хитменом» вышло вообще забавное. Буквально в позапрошлом номере, после прохождения начальных миссий, мы писали, какая это замечательная игра. Теперь же, после релиза, стало понятно, что мы видели лучшие игровые моменты. Более того, отсутствие полноценного сендбокса — главной визитной карточки всей серии — объясняется не тем, что лишь первые миссии построены по камерному принципу, а тем, что по этой схеме сделана вся игра. Новый «Хитмен», как ни парадоксально это звучит, перестал быть «Хитменом». Теперь это просто неплохой стелс-экшен, на главную роль в котором можно поставить кого угодно — от этого ничего не изменится.

От Medal of Honor мы ждали без малого выхода на уровень Call of Duty. Примерно такую задачу ставили перед собой разработчики. В итоге мы получили посредственный экшен, собранный из невероятного числа штампов. И в штампах не было бы ничего плохого (сейчас практически все шутеры делаются по единым лекалам), если бы разработчики брали у конкурентов лучшее. По факту же — узкие коридоры, одноликие безэмоциональные персонажи, большая коллекция багов и мультиплеер, сильно уступающий сетевым режимам CoD и Battlefield.

И, наконец, Halo 4. Западная пресса предсказуемо рукоплескала возвращению Мастера Чифа, и почти никто не заметил (хотя справедливости ради отметим, что некоторые западные издания сумели разобраться, что к чему, и не стали ставить игре высокие оценки) при этом, что 343 Industries приняли эстафету у Bungie далеко не идеально. Главная ошибка, которую они допустили, — загнали игровую механику, столько лет оттачиваемую для открытых пространств, в узкие коридоры. И чудо закончилось, из эпического экшена игра разом свалилась к коридорному шутеру с не слишком умными врагами.

А теперь о самом главном — почему столько слов сказано про не самые, казалось бы, удачные релизы этого номера. Дело в том, что все три игры, которые мы так ждали и которые в итоге оправдали далеко не все наши ожидания, любой уважающий себя игрок просто обязан пройти. Потому что они, во-первых, наглядно показывают, в каком направлении развиваются одни из самых значимых серий современной игровой индустрии, а во-вторых, четко обозначают проблемы современного геймдева. Подробности — в наших обзорах.

Надеемся, вы найдете время и на Halo, и на Hitman, и на MoH, потому что за отчетный период успело появиться еще очень много превосходных игр, некоторые из которых могут занять вас вплоть до Нового года. Assassin's Creed 3, Need for Speed: Most Wanted, XCOM: Enemy Unknown, Dishonored, Forza Horizon и еще с десяток более мелких. Обо всем этом и многом другом — на страницах журнала.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

12 ДЕКАБРЬ (183) 2012
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*

Редакторы — Илья Янович, Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Кирилл Токарев, Алена Ермилова

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта — Денис Давыдов
Главный редактор — Александр Пушкарь

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Алексей Шимко, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, ул. Соколово-Мещерская, д. 25.
Тел./факс — (495) 231 2368
E-mail: — sales@aviton-press.ru
Менеджеры — Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE
Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Ilya Yanovich (yanovich@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

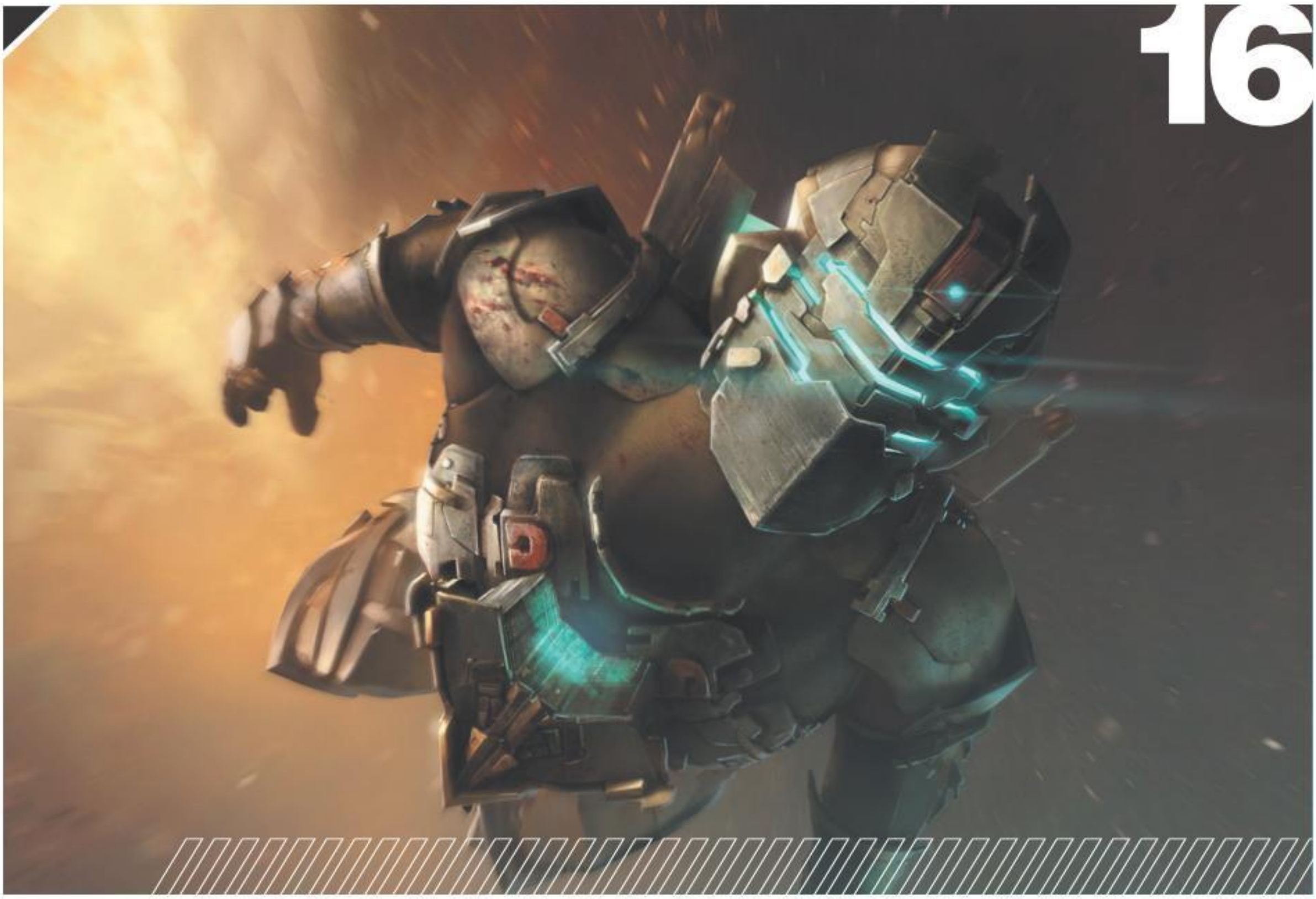
© «Игромания», 1997-2012 © Igromania, 1997-2012
Тираж 154 500 Circulation 154 500

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

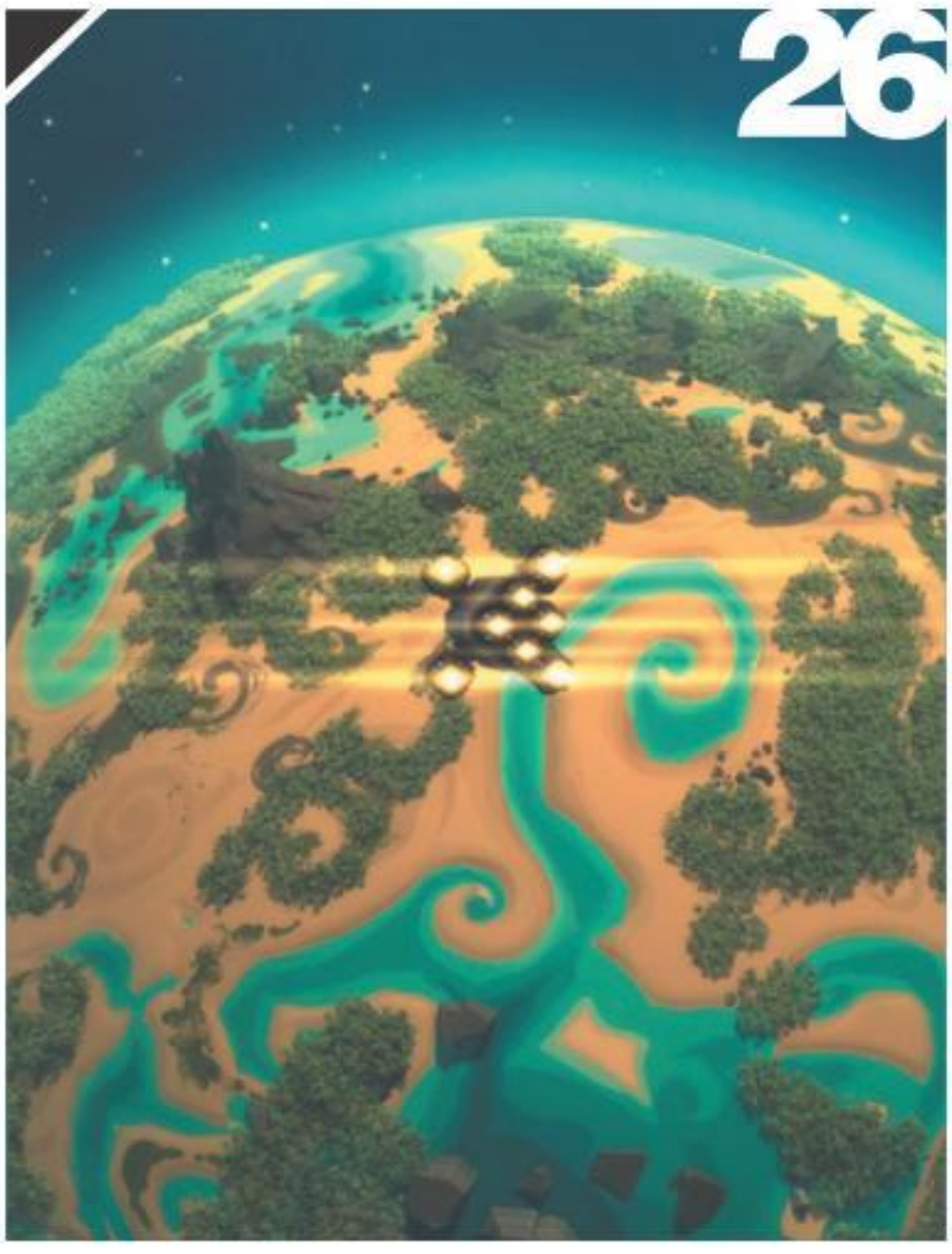
Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 18 декабря!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №12 (183) 2012



Dead Space 3 Морозная свежесть



Planetary Annihilation
Тотальное взаимоуничтожение

8-15 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой

16-21 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
16 Dead Space 3
18 Army of Two: The Devil's Cartel

22-23 ПОСЛЕ ДРАКИ
22 Рагнар Торнквист

24-37 В РАЗРАБОТКЕ
24 **Рейтинговая система игровых рубрик**
26 Planetary Annihilation
30 Survarium
32 Тук-тук-тук
34 Reset
36 Impire

38-43 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
38 ИгроМир 2012

44-99 РЕЦЕНЗИИ
44 XCOM: Enemy Unknown
48 Dishonored
52 Medal of Honor: Warfighter
54 Assassin's Creed 3
56 Assassin's Creed 3: Liberation
58 Hitman: Absolution
60 Of Orcs and Men
62 Need for Speed: Most Wanted
64 Forza Horizon
66 Halo 4
68 Chivalry: Medieval Warfare
70 Tekken Tag Tournament 2
72 Dragon Nest
74 War of the Roses
75 WRC 3
76 NBA 2K13
77 Football Manager 2013
78 Fallen Enchantress
79 King's Bounty: Воин Севера
80 Worms Revolution
81 Just Dance 4
82 Dance Central 3
83 Fable: The Journey
84 Double Dragon Neon
85 Professor Layton and The Miracle Mask
86 The Walking Dead: Episode 4 — Around Every Corner
88 Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit * Lucius
89 Super Monkey Ball: Banana Splitz * Retro City Rampage

Алфавитный список игр в номере

007 Legends 90
Anno 2070: Deep Ocean Expansion 99
Arena Wars 2 91
Army of Two: The Devil's Cartel 18
Assassin's Creed 3 54
Assassin's Creed 3: Liberation 56
Borderlands 2 98
Bravely Default: Flying Fairy 105
Carmageddon 94
Chivalry: Medieval Warfare 68
Civilization Online 107
Dance Central 3 82
Dead Space 3 16
Devil's Attorney 95
Dishonored 48
Don't Look Back 95
Doom 96
Double Dragon Neon 84
Dragon Nest 72
Edna & Harvey: Harvey's New Eyes 91
Fable: The Journey 83
Fallen Enchantress 78
Far Cry 3 43
Football Manager 2013 77
Forza Horizon 64
Ghost Recon: Future Soldier — Khyber Strike 99
God of Blades 95
Halo 4 66
Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit 88
Hitman: Absolution 58
Impire 36
Injustice: Gods Among Us 40
Just Dance: Disney Party 90
Just Dance 4 81
King's Bounty: Воин Севера 79
League of Legends 107
Lucius 88
Mark of the Ninja 97
Mass Effect 3: Retaliation 99
Medal of Honor: Warfighter 52

ПРОКАЧАЙ СОСЕДЕЙ
128 Вт

4 входа для подключения любых источников
2 цифровых оптический и коаксиальный
2 аналоговых RCA аудио входа

6 динамиков для передачи всех оттенков звука

Беспроводной пульт ДУ для регулировки параметров звучания

возможность переключения между устройствами

6 независимых каналов усиления

3 усилителя по одному на каждый частотный диапазон Bass, Midrange, Treble

реклама

R2700 отлично подходит для использования с BlueRay и мультимедиа плеерами, игровыми приставками и компьютерами

EDIFIER

СОДЕРЖАНИЕ №12 (183) 2012

Тук-тук-тук Кто не спрятался — я не виноват

90 007 Legends * Just Dance: Disney Party
91 Arena Wars 2 * Edna & Harvey: Harvey's New Eyes
92 New Little King's Story Smart As...
94 Мобильный дайджест
96 Дайджест-порт
98 Дайджест-DLC

100-103 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
100 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

104-107 ОНЛАЙН
104 Дайджест онлайна

108-128 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
108 Есть рекорд!
116 Wiiктория
Книги
126 Искусство вселенной Mass Effect
127 Dragon Age: The Silent Grove
Кино
128 Dragon Age: Dawn of the Seeker

130-151 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
130 Железные новинки
Тесты
134 Три игровые мышки A4Tech Bloody
136 Колонка Creative SoundBlaster Axx SBX 20
138 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 660
140 Игровые ноутбуки MSI GX60 и Dell Alienware M17x
143 Игровая мышка Logitech Optical Gaming Mouse G400
144 Звуковая плата ASUS RoG Xonar Phoebus
148 Дисплей Sony PlayStation 3D Display
150 Разумный компьютер за разумные деньги
152 Горячая линия: Железо

154-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
154 Тест № 12. Декабрь
155 Сканворд № 12. Декабрь
156 Фотографическая память № 12. Декабрь
159 Подведение итогов за №10/2012

КАЛЕНДАРЬ
157 Assassin's Creed 3
158 Dishonored

160 КРОМЕ ТОГО
160 Музыкальная пауза

Алфавитный список игр в номере

Naughty Bear: Panic in Paradise 99
NBA 2K13 76
Need for Speed: Most Wanted 62
New Little King's Story 92
Of Orcs and Men 60
Planetary Annihilation 26
Professor Layton and The Miracle Mask 85
Reset 34
Retro City Rampage 89
Sanctum: Map Pack 2 99
Serious Sam 3: BFE 97
Serious Sam 3: Jewel of the Nile 99
Smart As... 92
Sonic Adventure 2 HD 97
Sonic the Hedgehog 2 94
Star Citizen 105
Super Monkey Ball: Banana Splitz 89
Survarium 30
Tekken Tag Tournament 2 70
Tentacles: Enter the Dolphin 95
The Walking Dead: Episode 4 — Around Every Corner 86
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist 42
Topia World Builder 95
Trials Evolution 98
Viking: Battle for Asgard 97
War of the Roses 74
War Thunder 107
World of Tanks 106
World of Warcraft 106, 107
World of Warplanes 43, 105
Worms Revolution 80
WRC 3 75
XCOM: Enemy Unknown 44
Zaxxon Escape 95
Аллоды Онлайн 107
Властелин Колец онлайн 104
Огнем и мечом 2: На Карибы! 41
Тук-тук-тук 32
Эадор: Владыки миров 41

ИГРОМАНИЯ

Dishonored Вычислить бы крысу

Assassin's Creed 3 Американ бой

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Army of Two: The Devil's Cartel
Hitman: Absolution

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Assassin's Creed 3
Fable: The Journey
Disney Epic Mickey 2
World of WarCraft: Mists of Pandaria

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Mail.Ru Group .....2-я обложка
Ф-центр.....3-я обложка
1С-СофтКлаб .....4-я обложка

В номере:
Edifier 3
Innova 47, 93
Mail.Ru Group.....25
Razer.....7
T&D 5
ТехноМир.....51, 87, 129

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

God of War: Ascension — фильм о разработке игры.

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Передачи об играх и игровой культуре

Новое видео:
Call of Duty: Black Ops 2
Hitman: Absolution
Far Cry 3
SimCity
DmC: Devil May Cry
God of War: Ascension
Dead Space 3
Medal of Honor: Warfighter
BioShock Infinite
Halo 4:
Spartan Ops — Season One

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Crysis, Age of Mythology, Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2, E.V.O.: Search for Eden

Большие темы:
Бесплатный сыр в Star Wars: The Old Republic

Анонсы:
Star Citizen
Mew-Genics
Outlast
Humans Must Answer
Apotheon
Shadowgate

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии, происшествия в игровой культуре за истекший месяц и многое другое.

SPECIAL

Репортажи

Hitman Absolution — звуковое оформление игры.
Epic Mickey 2: Power of Two — кролик Освальд как второй играбельный персонаж.
God of War: Ascension — фильм о ходе разработки игры.
Hawken — как управлять огромным роботом.

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Brothers: A Tale of Two Sons
Guardians of Middle-earth
Fuse

PC

Dark Matter

Wii U

Rayman Legends
ZombiU

Online

Neverwinter
Marvel Heroes
City of Steam

PS3

PlayStation All-Stars Battle Royale

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых-самых игровых апокалипсисов
Легенды игровой индустрии: Anachronox
Эволюция геймпадов

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Лезвия повстанцев — короткометражный фанатский фильм по мотивам Assassin's Creed 3.
Музыкальный клип по мотивам Assassin's Creed 3.
Моменты — фильм по мотивам Battlefield 3.
Логичность Darksiders 2.
Дрейк против Кратоса.
Зрелищный рекламный ролик Need for Speed: Most Wanted.
Веб-сериал по Far Cry 3.

Dead Space 3

RAZER

taipan

expert ambidextrous gaming mouse

ВНИМАНИЕ

СМЕРТЕЛЬНО ЯДОВИТА

- Система четвёртого поколения 4G с двумя сенсорами и разрешением 8200 dpi
- Игровая мышь с симметричной формой и улучшенной эргономикой
- Поддержка Razer Synapse 2.0

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru · Media Markt www.mediamarkt.ru · DNS www.dns-shop.ru · www.compumir.ru · ЮЛМАРТ www.ulmart.ru · OZON.ru www.ozon.ru

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

Подготовил ***Антон Мухатаев***
При участии ***Руслана Диденко, Ильи Логунова***

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

Тренды, веяния, исследования

закулисные интриги игровой индустрии

СУПЕР 8

Новая Windows может сократить долю Microsoft на рынке компьютерных игр

Уходят времена, когда понятие «компьютерные игры» ассоциировалось исключительно с Windows. Каждый релиз операционной системы **Microsoft** непременно сопровождала критика со стороны разработчиков: то система использовала слишком много оперативной памяти, влияя на скорость работы игр, то сама по себе работала нестабильно и приводила к зависаниям, то еще что. Но эти люди всегда покорно переходили с одной платформы на другую. Сейчас же принципиально иной случай — на рынке наконец-то появляется конкуренция. Разработчики больше не стесняются портировать игры на Mac, доля компьютеров **Apple** растет, и они становятся все более привлекательной платформой. А сами же традиционные PC-игры при этом сокращают свою долю на рынке, в то время как MMO, в теории, должны быть доступны с как можно большего количества устройств. В таком случае Microsoft чуть ли впервые в своей истории может больше потерять, чем приобрести от перехода.

ПОРОГ СЛЫШИМОСТИ

Все, что Microsoft предприняла в Windows 8, звучит вроде бы вполне логично. Тем, кто готов пожертвовать свободой ради безопасности, предлагается более закрытый вариант системы — защищенный интерфейс, включающий в себя цифровой магазин Windows Store. Впрочем, как говорил Бенджамин Франклин, такие люди не заслуживают ни свободы, ни безопасности. Некоторые решения Microsoft и в самом деле выглядели абсурдно. Так, компания запретила распространение в Европе игр с рейтингом выше чем «от 16 лет», из-за чего в Windows Store не появились бы многие достойнейшие проекты, попадающие в США под проходящую цензуру категорию Mature. Одумалась Microsoft перед самым запуском системы, но кто знает, какие номера после этого еще может выкинуть корпорация.

Систему вовсю критикуют независимые разработчики, главным из которых выступает Маркус Перссон, создатель **Minecraft**. Незадолго до выхода Windows 8 ему пришло письмо с просьбой поспособствовать сертификации его игры в новой системе, на что разработчик ответил просто и понятно — он не собирается поддерживать новую политику Micro-

«Лицом» операционных систем Microsoft всегда становятся стандартные обои. В случае с Windows 8 это сиротливо выглядящие ромашки.

Как и Apple, Microsoft стремится к интеграции систем для всех платформ. Именно поэтому новый интерфейс Windows 8 будет знаком тем, кто пользовался телефонами на базе Windows Phone.

ВАЛЮТНЫЙ КОНТРОЛЬ

Незадолго до появления Windows 8 в Сети появилась информация, что в Xbox Live вместе с запуском Windows Store наконец откажутся от Microsoft Points и перейдут на настоящие деньги. Но платформодержатель слухи опроверг, заявив, что с платежным оборотом в ближайшее время ничего делать не собирается. Таким образом, Microsoft остается единственным владельцем консольного сервиса, который не принимает в расчет реальную валюту. Не очень хорошим знаком выглядят и совершенно невнятная новая политика Xbox Live, скупо награждающая бонусами за высокий gamerscore и дарящая целых 20 Microsoft Points в день рождения пользователя сервиса. Даже в российской действительности есть примеры компаний, которые ведут себя по такому случаю куда более расточительно.

soft, ограничивающую конкуренцию и вредящую независимым разработчикам. Те, кто захотят поиграть в Minecraft на Windows 8, смогут воспользоваться старым вариантом интерфейса, но нежелание одного из самых влиятельных инди-разработчиков, позволивших Microsoft неплохо заработать на Xbox Live-версии Minecraft, сотрудничать с Windows Store вряд ли положительно скажется на будущем сервиса.

Есть и разработчики менее крупного калибра, критикующие систему примерно за то же. Их опасения понятны: если в App Store и Google Play они привыкли чувствовать себя хозяевами, к которым периодически заглядывают крупные гости вроде **EA**, то Windows Store явно ориентирован на более состоятельных издателей, которые в итоге от сервиса и должны выиграть. Желание Microsoft не превращать свой новый магазин в маргинальный клон аналогов других компаний понятно, хотя, похоже, с этим они все-таки перебарщивают. Предыдущие версии Windows обычно критиковали за производительность, а не концепцию — именно это и видится главным ударом, который она пока переживает. Да и как там с производительностью — пока тоже не очень понятно.

Сама идея внедрения магазина приложений в ОС выглядит вполне логичным шагом от Microsoft. Но дьявол скрывается в деталях. Если такая политика усложнит доставку игр от разработчиков к пользователям, то от этого пострадают все. На текущий момент очень смущают требования по сертификации игр для Windows 8. Да и плата за сертификацию отпугнет множество мелких разработчиков.
— Руслан Диденко, руководитель проекта Survarium

ПОЛУПОЗИЦИЯ

Впрочем, пока еще все не так плохо, многое можно исправить. Microsoft сохраняет контроль над рынком с завидным преимуществом: сейчас нет ни одного крупного разработчика, который бы предпочел гигантской аудитории Windows пока что по-прежнему ограниченный круг фанатов компьютеров Apple. К тому же в Windows активно вкладывают производители комплектующих, особенно — видеокарт, так что ничего удивительного в том, что главные игровые бенчмарки следующих лет будут продолжать появляться на PC, быть не должно.

Дело в другом. Microsoft лишилась божественного ореола монополиста, к которому так привыкла, а к полноценной конкуренции, судя по всему, не совсем готова. Это показывает поведение компании не только на компьютерном, но и на консольном рынке, где она, кажется, все еще не определилась, как и куда двигаться дальше, а потому спокойно распродает студии и не слишком много внимания обращает на увольнения разработчиков. Если такая миграция не окажется временным явлением, то речь пойдет о глубинных сдвигах, когда на рынок могут неожиданно ворваться и новые агрессивные игроки — например, та же **Valve**. Давайте сделаем ставки, что будет популярнее среди игроков — привычный, удобный и демократичный Steam или новенький Windows Store?

Так что для Microsoft пришло время задуматься над тем, о чем она думать не привыкла, перейти к нестандартному мышлению и неочевидным решениям, способным вернуть старых пользователей. Комфортное время на PC для них закончилось, во-первых, потому, что все большее влияние получают мобильные платформы, отбирающие время у владельцев «персоналок», а во-вторых, потому, что и на этом сокращающемся рынке зарождается серьезная конкуренция. Самое же главное — то, что от нее на этом вечно тихом и спокойном рынке, как бы ни развивалась ситуация, все равно выиграют пользователи. ■

В цифровом магазине Microsoft ничего выдумывать не стала, осторожно скопировав привычные пользователям интерфейсы.

БОЛЬШОЙ БЛЕЖИНСКИ

Решение Клиффа покинуть Epic Games никак не повлияет на судьбу компании

Вканун «ИгроМира» Клифф Блежински объявил о том, что уходит из **Epic Games**. Только на первый взгляд это казалось неожиданным. Если проследить то, что происходило в компании последние месяцы, становится очевидно, что вместе с переходом на следующее поколение консолей в ней наметились серьезные перестановки, и уход Клиффа — лишь одна из них. За короткий срок студию покинули Род Фергюссон, один из главных дизайнеров в команде **Gears of War**, отправившийся в **Irrational Games** помогать доделывать **BioShock Infinite**, и сразу несколько крупных художников, образовавших независимую студию **The Astronauts**. От последней Блежински пока открестился, заявив, что берет паузу, но вопрос остается — что дальше?

Блежински небезосновательно считает, что работать в индустрии надо начинать как можно раньше — тогда есть много шансов засветиться и устроить заслуженный отдых, когда тебе уже под сорок.

ЧТО МЫ ЗНАЕМ О КЛИФФЕ БЛЕЖИНСКИ

— Блежински проработал в Epic двадцать лет — это один из самых протяженных сроков работы на одном месте в западной игровой индустрии. Клифф гордится тем, что до тридцати лет он не тратил время на развлечения, как его ровесники, и считает это залогом успеха.

— Незаслуженно забытая Jazz Jackrabbit была игрой, принесшей Клиффу известность, а ее главный герой несколько лет считался символом Epic.

— Вопреки расхожему мнению, первой игрой Клиффа была не Jazz Jackrabbit, а адвенчура для PC The Palace of Deceit: The Dragon's Plight — сегодня бы она проходила по разряду инди-игр.

— Блежински работал над 8 играми со словом «Unreal» в названии.

— Свою жену Клифф впервые увидел в игровом блоге как победительницу американского конкурса Miss Video Games. После этого он твердо решил, что она станет его следующей девушкой.

— Клифф периодически появляется в одном из самых известных юмористических шоу индустрии — Mega64. Кроме того, он сыграл самого себя в комедийном веб-сериале Jake and Amir.

— Блежински дружит с Хидео Кодзимой, несмотря на заявление последнего, что если бы он отдал Metal Gear Rising: Revengeance в руки западной студии, то вместо катаны у Райдена в руках в итоге оказалось бы что-нибудь вроде ружья с бензопилой.

— Любимым игровым разработчиком, жизненным ориентиром и примером для подражания Блежински всегда был и остается Сигеру Миямото.

— Клифф очень любит читать. Одна из его любимых книг

— «Удушье» Паланика. Из фильмов он отдает предпочтение, только не удивляйтесь, «Большому Лебовски», а из сериалов — «Светлячку».

— Свое прозвище Клиффи Би разработчик получил в детстве — так его называли в школе, где он считался ботаником. Но когда Клифф вырос, ему не составило труда использовать его как никнейм. Впрочем, в 2008 году Блежински заявил, что прозвище ему надоело, но журналисты по инерции продолжают его так называть.

— Школа запомнилась Клиффу постановками в театральном кружке. Он даже исполнял роль Меркуцио в «Ромео и Джульетте».

— Наконец, со школы Блежински знаком с актрисой Кортни Форд, известной по «Декстеру» и «Настоящей крови». Форд озвучила Марию из Gears of War 2.

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ КЛИФФА

GoldenEye	Grand Theft Auto 3	The Legend of Zelda: A Link to the Past	Super Bomberman
Halo	Tetris Attack	Super Metroid	Doom
Contra	Pokemon Puzzle League	BioShock	Half-Life 2

Несмотря на то, что все игры Epic полны замечательных пушек, Блежински впервые взял в руки настоящее оружие относительно недавно.

NINTENDO BOY

Не так давно издательство, выпускающее один из старейших игровых журналов, Ninendo Power, объявило о том, что в 2013 году он перестанет выходить. Клиффу было что сказать по этому поводу — он с самого появления был одним из главных почитателей журнала и не пропускал ни одного выпуска. Тогда, рассказывает Блежински, интернета не было и единственными источниками информации об играх были обложки, рассказы друзей и журналы. Так, в первом номере Nintendo Power Блежински возглавил доску почета по Super Mario Bros. Тогда ему было всего тринадцать лет, и дети в школьном автобусе называли его «Nintendo Boy». Вряд ли кто-то из них мог подумать, что спустя два десятка лет этот же человек будет одним из ведущих дизайнеров такой жестокой игры, как Gears of War.

Я УСТАЛ

Мотивировка решения простая: Клифф отработал в студии двадцать лет и решил, что пришла пора новой главы в карьере — долго засиживаться на одном месте нельзя. Поэтому он решил не устраивать длинную драму, а просто взять и уйти. Открытые прощальные письма ему написали все ключевые сотрудники Epic — от Тима Суини до Марка Рейна. Когда-то Блежински говорил, что не считает себя ни хорошим художником, ни хорошим программистом, а потому всегда

искал людей, которые лучше него в какой-то из сфер. Думается, для него не могло быть ничего приятнее, чем похвала людей, труд которых он так ценил эти двадцать лет.

Но, конечно, все не так просто. Скорее всего, Блежински почувствовал, что перестал расти. Он много времени работал на одном и том же высоком посту, взгляд у него замылился, работать над одними и теми же сериями надоело, да и до старости можно не дожить, работая в таком темпе. Наверняка для трудоголика вроде Клиффа этот отдых — отчасти шанс набраться новых впечатлений и реализовать их при первой ближайшей возможности. Например, основав свою студию. Главное — не поддаться глупому соблазну делать игры для iOS.

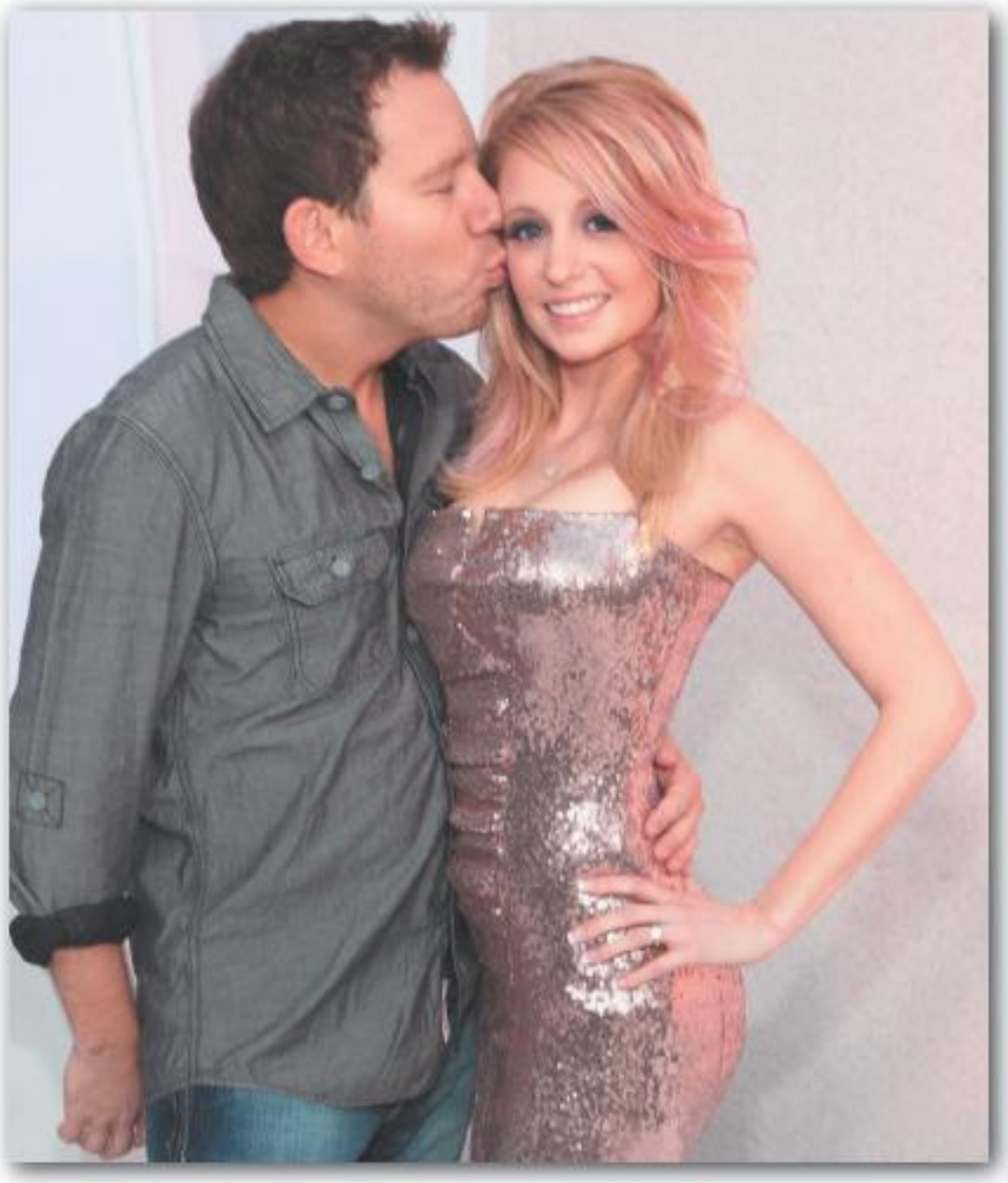
Я УХОЖУ

Отправившись в отпуск, Клифф решил немножко поиздеваться над фанатами, устроив большое турне по игровым студиям. Он заглянул в **Activision**, **EA**, **Zynga**, **Naughty Dog**, а по пути еще даже заскочил в Диснейленд. Достоверно известно, что с некоторыми разработчиками он точно вел переговоры, но их содержание, естественно, разглашать не стал. Так, например, он уже предложил **Capcom** в открытом обращении заняться сериалом **Resident Evil**, но те в ответ пока лишь отшутились. Тем интереснее, чем Блежински займется потом, когда отдыхать ему надоест.

Это может случиться раньше, чем многие предполагают. Наверняка он не захочет пропускать наступление нового поколения. Вряд ли отдых затянется больше чем на год — так и форму можно потерять. Нет сомнений, что у него уже есть в мыслях первый большой проект, к которому он приступит в следующем году. Вероятно, это что-то такое, что он не смог бы реализовать внутри Epic, — причина может быть в жанре игры, платформе, целевой аудитории или чем-то еще. Зарабатывать такими играми, как Gears of War, здорово, но за двадцать лет и это может надоесть.

С самой Epic все тоже не так просто. Компания готовится к переходу на Unreal Engine 4, что само по себе может стать довольно проблемным, учитывая, как производители консолей не очень торопятся выходить с новыми продуктами на рынок. В этом случае Epic лучше занять выжидающую позицию и показать, что, кроме старой гвардии, у компании есть и следующее поколение дизайнеров, новые Клиффы Блежински, которые проработают в Epic еще не один год. Без них любая студия, какой бы успешной она ни была, обречена на вымирание. Освободив место наверху, Блежински неизбежно спровоцирует цепную реакцию снизу — и мы имеем все шансы увидеть в будущем Epic в том облике, к которому ни мы, ни они сами совсем не привыкли. ■

По ходу турне Блежински не мог не навестить Тима Шейфера, который сейчас заметно затих.



Много лет Клифф попадал в объектив с разными красотками, пока в конце концов не нашел свою жену.

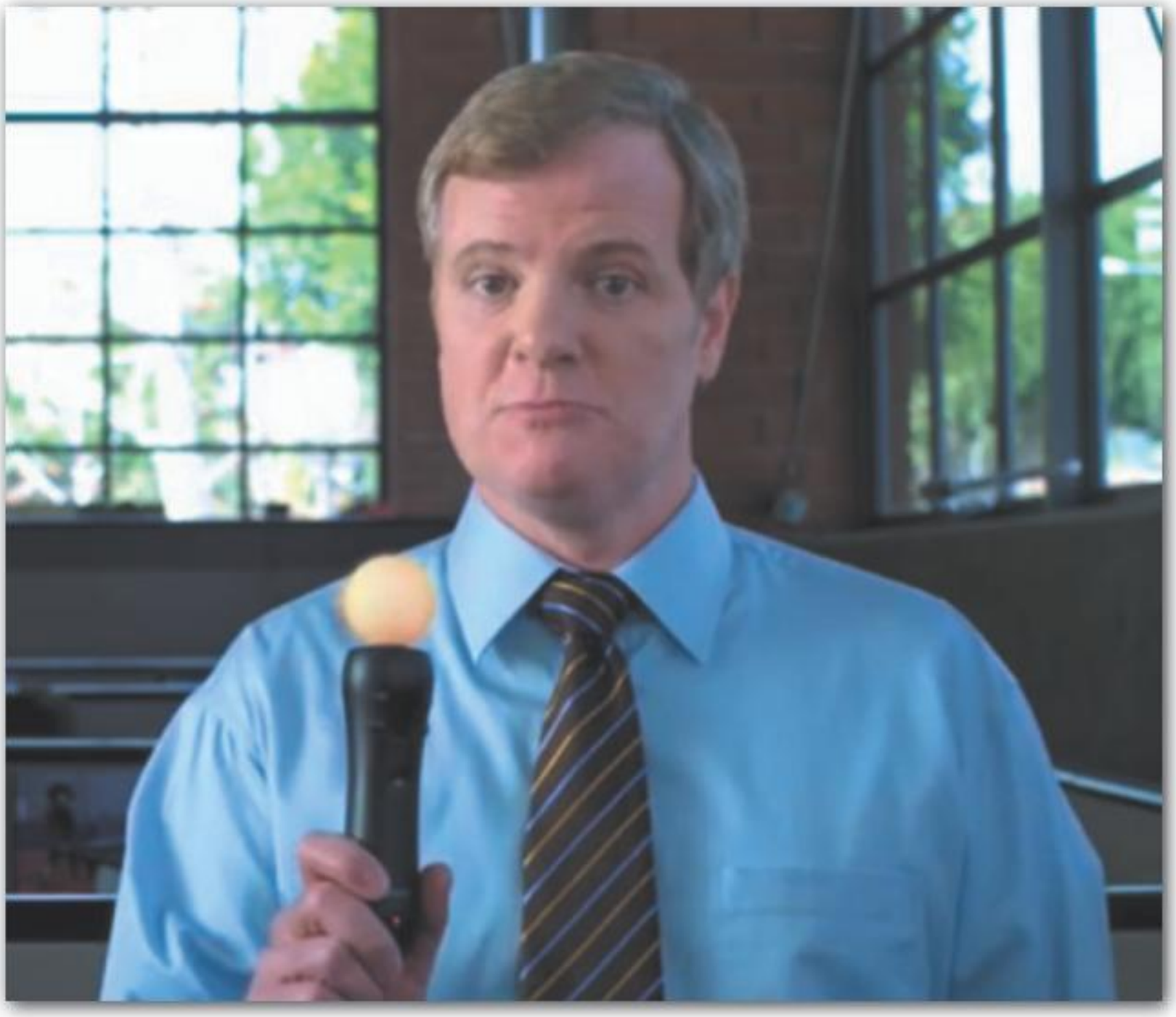
МЕХАНИЗМЫ ПЛЕНКИ

Как только Клифф Блежински покинул Epic, появились слухи, что Голливуд вновь хочет попробовать заработать на фильме по Gears of War, раз приближается выход Judgement. Над адаптацией Gears of War когда-то работала студия New Line, в итоге отказавшаяся от этой идеи в угоду более перспективному «Хоббиту». По сообщению издания Variety, теперь этим занимается уже другое агентство — Creative Artists, — и оно намерено воспользоваться, по сути, готовым сценарием Стюарта Битти, известного по «Пиратам Карибского моря». Битти уже успел поработать над так и нереализованной экранизации Halo, которой, как говорят источники внутри Microsoft, тоже рано или поздно суждено родиться. Понятное дело, что, как и в случае с Halo, многие полагают, что успех фильма во многом зависит от одного фактора: кто сыграет главного героя, Маркуса Феникса.

СВЕТЛЫЙ ДВОРЕЦКИЙ

Sony не решит свои проблемы судебными исками

Потеряв миллионы долларов по итогам финансового квартала, **Sony** вместо того, чтобы убедить инвесторов, что дела непременно наладятся, решила подать в суд на **Bridgestone**, а также на фирму **Wildcat Creek**, которую возглавлял Джерри Ламберт — известный актер, звезда промокампаний Sony, известный большинству из нас как непробиваемый Кевин Батлер. В индустрии эту новость встретили со смятением. Никто не понимал, как на это реагировать. Так или иначе, если Sony всерьез рассчитывает идти до конца, шанс зацепиться у нее есть. Вопрос в том — нужно ли это?



Меня зовут Кевин Батлер. Я держу в руках контроллер PlayStation Move. Пожалуйста, не смейтесь.

IT ONLY DOES BUTLER

Суть дела такая: поняв, что на североамериканском рынке Sony, скорее всего, пока ничего не светит, и прекратив сотрудничество с корпорацией, Джерри Ламберт занялся другими проектами. Одним из них стало рекламное видео Bridgestone, где Ламберт вместо привычного PlayStation Move держал в руках Wiimote. Руководство Sony это, рывает конфуз в редком случае, когда игровая компания смеется над своими ошибками. С тех пор с утечками в Sony стало только хуже.

РОМАН SONY И КЕВИНА БАТЛЕРА

Продлившись три года, отношения Sony с «вице-президентом всего» стали самой успешной рекламной кампанией японского гиганта за последнее время. «Игромания» вспоминает ключевые моменты «карьеры» Батлера.

Март 2009 года

Кевин Батлер появляется в рекламе бейсбольного симулятора MLB 09: The Show, где он в должности «директора отдела игровой точности» разговаривает с пародией на фаната. Русскоязычные игроки, увидевшие его в Сети, не могут понять ни одной шутки и ролик игнорируют.

Август 2009 года

Sony подтверждает долго ходившие слухи о снижении цены на базовую модель PS3 в США до 299 долларов и удачно обыг-

Июнь 2010 года

В статусе новой звезды Sony Кевин Батлер появляется на пресс-конференции E3 2010, где его встречают громкими аплодисментами. Шоумен сразу же проходится по Microsoft с ее эклектичной и акробатической презентацией Kinect, собирая под конец выступления очередную овацию.

Август 2011 года

Кевин Батлер сообщает о новой рекламной кампании Long Live Play, которая становится наследницей It Only Does Everything, но того же успеха не добивается.

Сентябрь 2012 года

На актера Джерри Ламберта, играющего Кевина Батлера, подают в суд за то, что он слишком похож на Кевина Батлера даже в других ипостасях. Тем временем в маркетинговом отделе Sony продолжаются массовые увольнения.

видимо, поставило в тупик настолько, что они начали искать поводы зацепиться за ролик — и в итоге нашли. Обе компании, участвовавшие в съемке, обвинили в том, что они незаконно использовали образ Кевина Батлера, принадлежащий Sony, в своей рекламе. Сюрприз-сюрприз, но актер, игравший в разных видео, остается похожим на самого себя, если его специально не гримировать.

Bridgestone, возмущенная такой претензией, тем не менее решила от греха подальше вырезать Ламберта из ролика. Дело в том, что в исковом заявлении Sony упоминается не только то, что Bridgestone просто взяла популярного среди игроков актера и поместила его в контексте другой консоли, но и то, что Ламберт вел себя в видео как Кевин Батлер. Вероятно, что он вел себя не как шоумен Sony, а как Джерри Ламберт, но какое до этого дело юристам Sony — зацепка и в самом деле удачная, насколько бы абсурдно она ни звучала.

Но не все так чисто, как бы хотелось японской корпорации. Во-первых, реклама Bridgestone появилась через несколько дней после того, как Ламберт официально разорвал договор о сотрудничестве с Sony. При этом Wildcat Creek все равно вменяют, кроме всего прочего, нарушение контрактных обязательств. Во-вторых, у Bridgestone только одно игровое видео, в котором сообщается, что у покупателей шин производителя есть возможность получить бесплатную Nintendo Wii с Mario Kart. И, в-третьих, принципиальный момент: кто вообще сказал Sony, что она обладает правами на внешность человека, пусть даже он под видом ее персонажа проработал столько лет?

LONG LIVE KEVIN

В ответ на критику Sony заявляет, что использование такого популярного актера, как Джерри Ламберт, в любой игровой рекламе ставит потребителей в тупик: как же это так, три года он рекламировал Sony и смеялся над **Nintendo**, а теперь, получается, перебежал в чужой лагерь? Между тем позиция Bridgestone проста и понятна: хотя актер, играющий в рекламе компании, известен многим под псевдонимом «вице-президента», в рекламе покрышек Кевина Батлера нет — есть всего лишь человек, когда-то игравший его роль. Еще Bridgestone утверждает, что Sony не успела зарегистрировать торговую марку «Kevin Butler», а значит, не может взыскать компенсацию за нарушение прав на нее.

Главное, в чем ошибочна аргументация Sony, — что кто-то обязательно перепутает, что рекламирует Батлер, и это приведет к непоправимым для платформодержателя последствиям. Нет, не приведет. В первую очередь потому, что большинству просто все равно. Кампания It Only Does Everything была успешна прежде всего среди игроков, которые и подняли шум, обнаружив, что Sony подала иск. Остальные на это никогда не обратят внимания, а потому

Требования по иску в данном случае основываются на нарушении закона Лэнхэма («О товарных знаках»), незаконном присвоении, нарушении договора и вмешательсте в договорные отношения. По словам Дэна Рейса, представителя SCEA, Sony вложила значительные средства в создание образа Кевина Батлера, который стал культовым героем, прямо ассоциирующимся с товарами PlayStation на протяжении нескольких лет. Поэтому использование образа Кевина Батлера для продажи отличных от PlayStation товаров является незаконным присвоением интеллектуальной собственности компании, создает смешение товарных знаков на рынке и наносит ущерб Sony.

С нарушением договора и вмешательством в договорные отношения все более или менее понятно. Договор между SCEA и Wildcat Creek, вступивший в силу 7 августа 2009 года, содержал условие эксклюзивности, согласно которому Джерри Ламберт не может оказывать свои услуги или предоставлять свой образ конкурирующим компаниям, как, например, Nintendo. Договор закончился 31 августа 2012 года, а ролик с Wii вышел только спустя три дня. Однако Ламберт и ранее появлялся в рекламе Bridgestone в феврале 2012 года, но тогда еще без Wii. Чтобы доказать вину Bridgestone и Wildcat Creek, Sony придется убедить суд в наличии связи между двумя роликами и/или в том, что Ламберт начал предоставление своих услуг в создании ролика с Wii до 31 августа 2012 года.

Гораздо больший интерес представляют заявления о нарушении законодательства о товарных знаках и прав интеллектуальной собственности. Все знают, что в качестве товарного знака могут выступать словесные и изобразительные обозначения. Некоторые вспомнят, что цвет и цветовые комбинации тоже признаются товарными знаками, а в США даже запахи могут выступать таковыми. Sony идет дальше и заявляет, что образ вымышленного вице-президента — товарный знак SCEA. «С целью недобросовестного получения выгоды за счет репутации, созданной образом Кевина Батлера, Bridgestone использовала и использует того же самого или сходного до степени смешения персонажа, роль которого исполняет тот же актер, для рекламы своих товаров или услуг» — говорится в иске. США известны своим трепетным отношением к интеллектуальной собственности, а потому у Sony есть все шансы на решение в свою пользу. *— Илья Логунов, консультант правовой службы при ООН*

Меня зовут Кевин Батлер. Я держу в руках клюшку. А это — полярный медведь.

ДОСТИЖЕНИЯ КЕВИНА

За все время работы на Sony Кевин Батлер побывал вице-президентом тридцати шести отделений, директором трех, президентом одного, а также попробовал себя еще в шести должностях разной степени бесполезности.

Знаменитый Twitter Кевина Батлера вело рекламное агентство Deutsch, которое придумало кампанию It Only Does Everything и готовило все публичные выступления Батлера, включая его речь на E3 2010.

С прошлого года в Facebook существует зал славы Кевина Батлера, куда вошли заслуженные пользователи PlayStation Network.

Американское National Public Radio назвало в честь Кевина Батлера чизбургер, с виду очень неустойчивый, но наверняка вкусный.

Вице-президент рекламного отдела Sony Питер Дилле (настоящий) как-то рассказал, что отдельные издания просили взять у Кевина Батлера интервью, даже не подозревая, что он вымышленный персонаж.

Во время скандала, связанного со взломом PlayStation 3, ведущий аккаунта Кевина Батлера по ошибке ретвинул секретные ключи, украденные ныне забытым хакером Джорджем Хотцем и его единомышленниками (отсылка к спаму с «письмами счастья»).

Министр связи Нигерии потребовал Sony извиниться за высказывание Кевина Батлера, заявившего, что если бы в интернете все было правдой, то он бы давно стал нигерийским миллионером.

му ничего корпорация, кроме репутации, в этом деле потерять не может.

Это еще и довольно опасный прецедент, ведь тем самым Sony подтверждает, что ей принадлежат не только продукты, но и люди, их рекламирующие, — так, возможно, хотелось бы думать боссам компании. После скандала в таком духе привлечь кого бы то ни было на рекламу будет непросто. Много это говорит и о феномене самого Кевина Батлера. Это одно из немногих проявлений выдумки со стороны Sony в этом поколении в плане маркетинга (рекламу PS2, напомним, снимал Дэвид Линч), к сожалению, не спасшее ее от последнего места на американском рынке. Повторить схожий успех с Vita или PS4 вряд ли получится, а потому Sony придется рассчитывать на другие вещи — например, доступность, библиотеку игр и сервисы. Здесь у Sony много положительного и отрицательного опыта, так что ставить крест на ее будущем в США рано. Основная битва за рынок с **Microsoft** и Nintendo только начинается — ведь пока ни один из соперников не чувствует себя полностью готовым к схватке. ■

Именно в этой рекламе, идущей сейчас по американскому ТВ, Sony застукала Ламберта за изменой с Bridgestone и Nintendo и, не выдержав, подала на развод.

ЖАНР
Экшен/хоррор

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
Visceral Games

ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3

ДАТА ВЫХОДА
Май 2013 года

Геворг Акопян

DEAD SPACE 3

МОРОЗНАЯ СВЕЖЕСТЬ

Первые две части **Dead Space** были очень камерными играми: вечный полумрак, давящая тишина мертвого космоса, тесные комнаты и коридоры космической станции, с которой невозможно сбежать. Словом, налицо были все обязательные атрибуты классического хоррора. Так ли пугали игры — другой вопрос. Вторая часть заметно сместила акценты в сторону экшена, но в определенные моменты, не без помощи запредельной жестокости и фантастического звука, ей удавалось пощекотать нервы (вспомните сцену с глазом, а лучше — с толпой ужасающего вида детей).

LOST PLANET

Отвечая на наши вопросы, продюсер игры признался, что продолжение станет куда разнообразнее в плане локаций, интерьеров и, главное, цветов. Самая большая из новых локаций — Тау Волантис, заснеженная планета, населенная некроморфами (при упоминании **Lost Planet** продюсер игры сразу поморщился). Большие открытые пространства Тау Волантис позволят поместить игрока в разнообразные ситуации, которые было невозможно воспроизвести на «Ишимуре». К примеру, как вам битва с *гигантским* насекомообразным монстром (серьезно, это Годзилла от мира инсектов), в ходе которой Айзек успеет пару раз упасть с большой высоты, получить клешней в спину и разрушить (косвенно) не одну вышку. Или представьте перестрелку с целой армией врагов во время сильнейшего снежного бурана, когда ничего не видно дальше своего носа и негде спрятаться.

БРОНЯ НАПАРНИКА ВЫГЛЯДИТ НЕСКОЛЬКО НЕОБЫЧНО. ЕСЛИ НЕ ЗНАТЬ, ДАЖЕ НЕ СКАЖЕШЬ, ЧТО ЭТО КАДР ИЗ DEAD SPACE.

А ВОТ ОДИН ИЗ НОВЫХ СКАФАНДРОВ АЙЗЕКА СОХРАНИЛ ЧЕРТЫ ПРЕЖНИХ КОСТЮМОВ.

ДИЗАЙНЕРЫ МОГУТ СПОКОЙНО ПИСАТЬ ПО DEAD SPACE ДИССЕРТАЦИИ НА ТЕМУ «КАК СДЕЛАТЬ ИДЕАЛЬНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС».

К тому же, если верить **Visceral Games**, на Тау Волантис будут пещеры, арктические базы и куча других интересных мест, которые можно будет исследовать и найти на свой бронированный зад приключения. Пока не ясно, значит ли это, что в игре будут дополнительные задания, или пробежку по планете просто подразумевает сюжетная кампания. В любом случае это лучше, чем однообразие интерьеров «Ишимуры».

Visceral заверили нас, что поклонникам сериала незачем переживать: в плане стилистики третья часть останется верна традициям. «Многие игроки, увидев Тау Волантис в роликах, решили, что мы кардинально поменяли арт-дирекшен. На самом деле мы просто захотели показать в трейлерах максимум нового». Солидная часть игры пройдет на заброшенном корабле с «оригинальным» названием Lost Flotilla, где игроки моментально почувствуют себя как дома (и, по надеждам Visceral, напрудят от страха). В Dead Space будет немало неожиданных локаций: «Не хотим портить вам удовольствие, поэтому не станем раскрывать подробности, но поверьте — некоторые вас удивят! Сами увидите».

На наш вопрос, собираются ли они как-нибудь улучшить этапы с нулевой гравитацией, разработчики ответили уклончиво: «События игры происходят в футуристическом мире, в котором тем не менее есть много параллелей с реальностью. Мир Dead Space, за исключением понятных условностей, живет по строгим научным законам. И в этом мире, конечно, найдется место трюкам с невесомостью. Не хотим разболтать лишнего, скажем только, что ничего подобного в сериале еще не было».

THE END IS THE NEW BEGINNING

Visceral понемногу смещают акценты серии в каждой игре. «Наша команда верна видению сериала, которое было заложено еще пять лет назад. Частью этого видения является постоянная эволюция поднимаемых тем, соответствующая развитию главного героя — Айзека Кларка. Мы не собираемся тупо выпускать из года в год одинаковую игру с десятком новых уровней. Мы хотим каждый раз удивлять игроков инновациями в геймплее, уникальными ситуациями и захватывающим сюжетом».

Нас ожидает по-настоящему эпическая история, в которой найдется место психологизму, мистике, голливудским взрывам и, конечно же, душераздирающим хоррор-эпизодам. В частности, огненная жена Айзека (Исаака, если угодно), с которой мы возились в DS2, косвенно сыграет важную роль в продолжении. Финал второй части ясно дал понять, что космический инженер больше не страдает видениями с Николь, но вот отделаться от кошмаров прошлого и чувства вины ему так и не удалось. Преодоление собственных страхов займет солидную часть истории Dead Space 3.

НЕЛЮДИ

Мизансцены у футуристического верстака-магазина, когда Айзек брутально надевал броню и копался в инвентаре, занимали важное место в Dead Space 2. Разработчики пошли дальше: в сиквеле появится крафтинг. Каждое оружие теперь состоит из отдельных элементов. Его можно сломать и собрать из запчастей пушку помощнее, а потом навесить на нее разные примочки вроде стабилизатора и лазерного прицела.

Возможность модифицировать оружие окажется полезной в боях с новым типом врагов — людьми. Между схватками с некроморфами Айзеку придется время от времени разбираться с наемниками Юнитологической церкви, которые намерены занять вакантное (по их мнению) место Маркера в развитии человечества. Напоминаем, что Маркер (а точнее, Маркеры; мы уже успели увидеть парочку) — это странная клешнеобразная загогулина, покрытая непонятными символами; артефакт инопланетного происхождения, который боготворят последователи юнитологии. Продюсер игры пообещал, что в Dead Space 3 нам, наконец, дадут ответы на накопившиеся за годы вопросы, объяснят происхождение некроморфов, а также прольют свет на истинное предназначение Маркера и убеждения юнитологов.

Бои с наемниками заметно отличаются от сражений с монстрами. Солдаты прячутся за укрытиями, кидают гранаты, используют стазис и постоянно заходят с флангов. То есть, по большому счету, они ничем не отличаются от самого Айзека. Разве что у наемников нет устрашающей циркулярной пилы.

В некоторые моменты придется драться сразу с монстрами и людьми. В таких ситуациях следует не только чередовать разные тактики, но и заранее определиться с порядком устранения врагов — зараженный (если можно так выразиться) некроморфом человек тут же превращается в чудовище с клешнями, и это тоже нужно учитывать.

■■■

Несмотря на жанровую принадлежность и фантастический сюжет, вторую часть Dead Space больше всего хотелось сравнить с **Uncharted 2** — не в плане каких-нибудь геймплейных особенностей, нет. Все куда проще: это невероятно вылизанные сиквелы, которые грамотно развили идеи оригинальных игр, подняв свои сериалы на новую высоту. Если Dead Space 3 получится хотя бы в половину такой же удачной, как последняя итерация Uncharted, то в мае нас ждет настоящий праздник. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

В ПРОДОЛЖЕНИИ DEAD SPACE ДОСТАТОЧНО НОВОВВЕДЕНИЙ, ЧТОБЫ ВАМ ЗАХОТЕЛОСЬ ПРИМЕРИТЬ ЗНАМЕНИТЫЙ ШЛЕМ В ТРЕТИЙ РАЗ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70

МАСКИ В МЕКСИКЕ

Линар Феткулов

Army of Two вышла в 2008 году — в самый расцвет короткой эпохи кооперативных шутеров. Моду задали **Gears of War**, потом к ним присоединились две части **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, после — **Resident Evil 5**. Army of Two удалось выделиться на их фоне благодаря своей прямолинейности. Казалось, разработчики специально выбрали наиболее скучный сеттинг, самую обыкновенную механику перестрелок с укрытиями и самых безликих героев (для верности на них надели маски). Будто бы намеренно обесцветив «фон», они подчеркнули главную особенность — кооператив.

Двое из ларца, одинаковых с лица

Даже с парашютом в игре прыгали исключительно вдвоем: один герой контролировал приземление, второй стрелял из пистолета. Среди более интересных особенностей запомнилось, например, использование передвижных укрытий: один боец на ходу закрывался щитом, второй бежал рядом и расстреливал врагов. Или вот синхронный снайперский выстрел — в любой момент можно было запустить обратный отчет до предполагаемого спуска курка, чтобы снять двух часовых одновременно. Наконец, в игре была запоминающаяся игровая ситуация, в которой бойцы вставали спиной к спине и расстреливали толпы врагов в slo-mo.

Max Payne 3, Saints Row 3 или даже Resident Evil 6 — не так просто угадать, откуда этот скриншот.

Воедино все приемы сводила система агрессии. Чем больше врагов атаковало одного игрока, тем лучше чувствовал себя другой; в какой-то момент он становился практически невидимым и мог безнаказанно устранять противников — правда, те в какой-то момент переключали внимание на него, и герои, по сути, менялись местами, одного нещадно расстреливали, второй крошил неприятеля. Поочередно привлекая к себе внимание врагов, тандем игроков зачищал уровни куда успешнее, чем если бы оба бойца до последнего сидели в укрытиях.

Четыре года назад на это както не обращали внимания, а сейчас очевидно: Army of Two вся состояла из очень простых, но очень правильных геймдизайнерских решений, оживлявших монотонный ритм экшенов от третьего лица.

Новые маски

Когда в 2010-м вышел сиквел, стало очевидно, что серия движется в каком-то не том направлении. Не то чтобы **Army of Two: The 40th Day** была сильно хуже первой части, просто было очевидно — разработчики топчутся на месте и не знают, что делать с игрой дальше. Во второй части они настолько упростили геймплей, что в кооперативе, главной отличительной черте Army of Two, практически пропал смысл. Помнится, мы в рецензии очень надеялись, что третью игру в серии будет делать уже совсем другая студия.

Третью часть и правда передали новому разработчику — и это **Visceral Games**, авторы **Dead Space** и **Dante`s Inferno**. Как признаются авторы, они активно добавляют новой части фирменные черты своих игр, а именно, нормальный сюжет и ярких персонажей. Неизвестно, чем в понимании Visceral измеряется яркость персонажа, но начали они с того, что

Герои — новые, хотя поначалу это и не бросается в глаза.

ввели в игру новых героев — тоже в масках, только теперь еще и без имен. Позывные героев — Альфа и Браво.

Это два оперативника, оказавшихся в центре войны мексиканских наркокартелей. Как обещают Visceral, для каждого из них задание очень личное: если в первых двух играх сюжет стойко держался на уровне фильма категории «В», то теперь нас ждет чуть ли не триллер в духе «Тренировочного дня». На вопрос, не значит ли это, что и без того скучная игра лишится еще и чувства юмора, Visceral с готовностью отвечают: «Нет. Серьезный не значит унылый, юмор все же сохранится».

Парное катание

Нас вновь ждет шутер с укрытиями от третьего лица. Visceral — подручные **EA**, так что издатель без лишних условностей выдал им свой главный движок, Frostbite 2. На сегодняшний день это одна из самых совершенных игровых технологий, поэтому первый плюс **Army of Two: Devil`s Cartel** в том, что она выглядит на порядок аккуратнее и красивее своих предшественниц. Кроме того, движок гарантирует новой игре первоклассную систему повреждений, и судя по тому, что рассказывают разработчики, с разрушаемостью они обойдутся куда бережней, чем авторы **Medal of Honor: Warfighter** (там, напомним, от нее мало что осталось).

Вряд ли мы сможем ломать уровни до основания, речь о другом. Внешне перестрелки больше всего напоминают **Battlefield 3: Close Quarters**: стены крошатся, кафель летит во все стороны, колонны разбиваются до основания. Забавно, что все вокруг взрывается, даже если никто не кидает гранат, — создается ощущение, что все элементы интерьера (стены, мебель, предметы утвари) начинены тротилом. Так что табуретки, разлетающиеся от выстрела, словно тротиловые шашки, здесь в порядке вещей.

Логичным продолжением этой дизайнерской задумки являются начиненные взрывчаткой враги. В режиме Overkill мощность и без того разрушительного оружия вырастает в несколько раз, герои начинают отстреливать несчастным наркоторговцам руки, ноги и головы, заодно взрывая укрытия, за которыми те спрятались. Очки для суператаки каждый игрок набирает отдельно, но включается Overkill для обоих бойцов сразу. Тонкость в том, что если оба героя активируют режим одновременно, то продлится он (в нем еще и включается slo-mo) дольше обычного.

Система агрессии сохранилась, но разработчики делают ее менее навязчивой. Никаких шкал на экране не предусмотрено — о том, на ком в данный момент сосредоточено вражеское внимание, вам придется догадаться самостоятельно.

Насчет парных заданий информации пока немного, но разработчики делают акцент на том, что героям часто придется действовать порознь, координируя при этом свои действия. Например, пока Браво бегает по крыше, сражаясь с превосходящими силами противника, Альфа запрыгивает в вертолет и прикрывает напарника с воздуха. Если в этот момент откуда-то выскочит враг с гранатометом, у Браво появится новая задача — устранить его, пока он не сбил вертолет. И подобных ситуаций в игре будет множество.

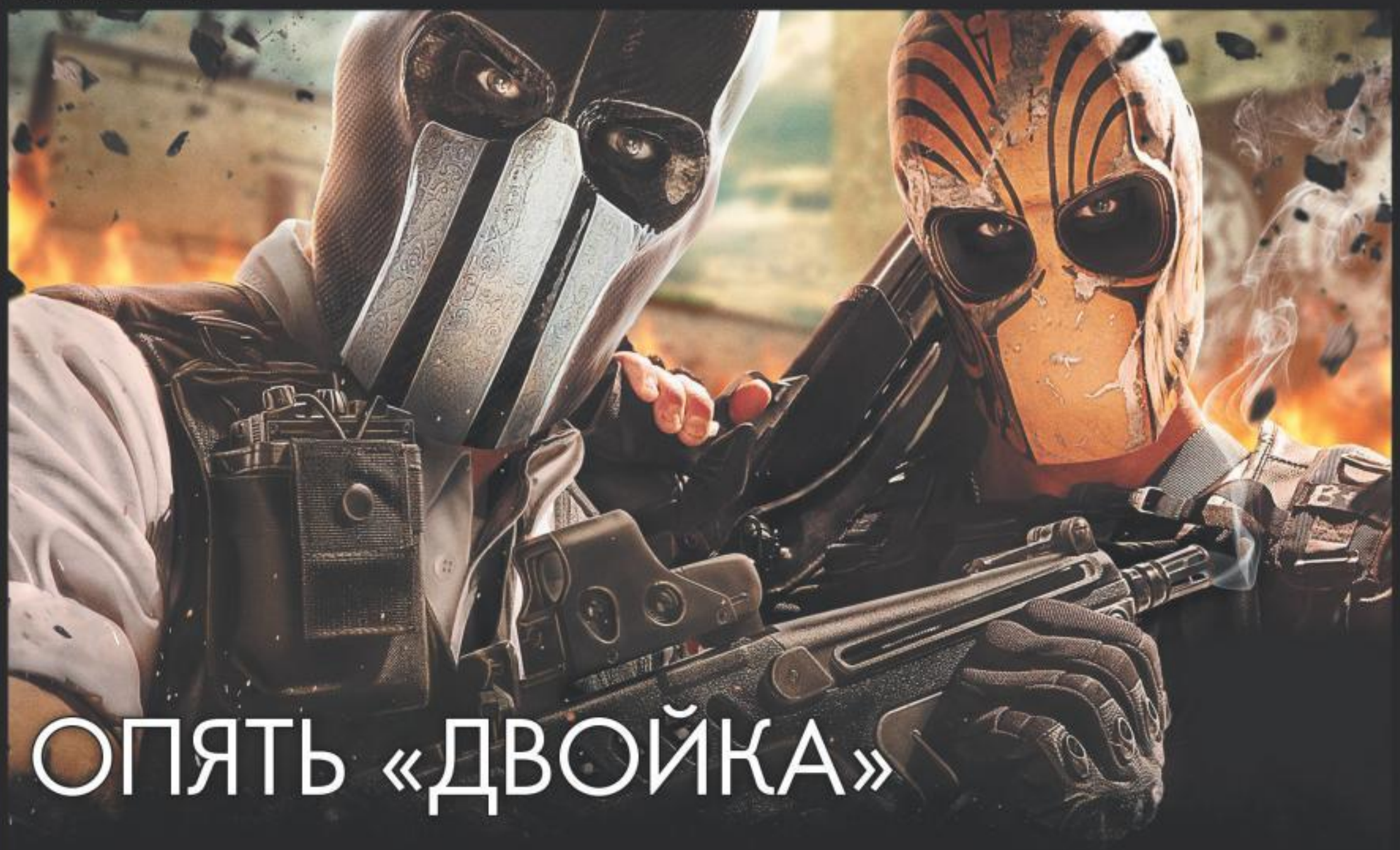
■■■

Оригинальной Army of Two в свое время удалось выделиться благодаря своему кооперативу — так откровенно и напористо эту тему в то время не эксплуатировала ни одна другая игра. В 2013 году этот прием тоже может сработать, но разработчики подошли к вопросу более тонко. Взаимодействие героев становится более разноплановым, на нем выстраиваются целые сюжетные задания. Если учесть, что подобный геймплей, кроме Army of Two, никто практически не использует, у игры есть все шансы если не стать лидером жанра, то как минимум обозначить новое направление для развития. ■

Будем ждать?

Все те же Army of Two, но на Frostbite 2, в Мексике, с более серьезным лицом и на порядок более проработанным кооперативом.

Процент готовности: 70%



ОПЯТЬ «ДВОЙКА»

Продюсер Army of Two Грег Риззер рассказывает «Игромании» о том, как правильно разрушать уровни, как тестировать карты при помощи ползающих на карачках бойцов и почему у игроков упадет челюсть, когда они увидят, что стало с главными героями первой части.

Для начала расскажите, пожалуйста, о сюжете игры. Помимо того, что два крутых парня уничтожают толпы мексиканцев, нужно ли что-то еще знать об истории?

Игра повзрослела. Тон стал мрачнее и серьезнее. Действие The Devil's Cartel разворачивается в Мехико, где Tactical Worldwide Operations (TWO) должна выполнить контрактное обязательство — защитить политического лидера Хуана Анжело Кордову. Естественно, миссия идет наперекосяк, и наша команда остается лицом к лицу с самым могущественным мексиканским картелем La Guadana («Коса»). Играть вы будете за Альфа и Браво, новых бойцов TWO, но Салем и Риос вернутся. Более того, они сыграют ключевую роль в сюжете. Это основное, что нужно знать.

А кто главный злодей?

Зовут его Эстебан Баутиста (ммм... круче может быть только Сезар Моралез из Total Overdose, но и то — на любителя). Гарантирую, вы возненавидите этого мерзавца сильнее, чем весь остальной картель.

В экшенах декорации обычно сменяются на страшной скорости, чтобы игрок и подумать не мог о том, чтобы заскучать. У вас все происходит в пыльном Мехико — не боитесь, что нам захочется сменить обстановку? К тому же не так давно был Max Payne 3.

Визуальная дифференциация — один из ключевых моментов любого современного AAA-боевика. У нас в распоряжении есть Frostbite 2.0, на котором можно создавать потрясающие интерьеры. Мы уже показали прессе лабораторию по производству наркотиков и заброшенный мексиканский город — в запасе еще огромное количество не менее впечатляющих уровней. В каждом из них мы стараемся отразить реальную жизнь, сохраняя эпический размах. Время суток также играет роль в разнообразии локаций, так что приготовьтесь сражаться ночью. Ну и, кроме того, не забывайте, что локации не только выглядят круто — они круто разрушаются.

Расскажите, пожалуйста, про Альфа и Браво. Не боитесь обезличить персонажей, скрыв их лица за маской?

Ни в коем случае. Герои в игре яркие, и дело отнюдь не только в их лицах. Альфа — ветеран всех современных военных конфликтов, в которых участвовала армия США. Он и не думал о том, чтобы стать наемником в частной военной компании, до тех пор пока его приятель Риос не предложил ему попробовать. Умения ветерана быстро нашли применение на новой работе. Браво отслужил в армии, потом хотел заняться чем-то миролюбивым, но нигде не мог устроиться — воевать у него получалось лучше всего. Он сменил не одну частную военную компанию, перед тем как попасть в TWO.

Пример глобального разрушения.

Когда нет времени на перезарядку, выхватывайте из-за спины второй ствол.

Вертолет атаковал в самый неподходящий момент — все, кто видел трейлер, знают, как несладко придется пилоту.

Что насчет Салема и Риоса? Мы сможем поиграть за них?

Игроки управляют Альфа и Браво. Салем и Риос теперь хозяева TWO, они, скажем так, выполняют функцию менеджеров по развитию и следят за тем, чтобы компания прогрессировала. События прошлого пагубно сказались на их дружбе, но в качестве оперативников они все равно лучше всех. Да, иногда они сами отправляются на дело… но вы, наверное, будете шокированы, когда увидите, какими стали Салем и Риос.

Army of Two вышла в год, когда кооперативные шутеры были на пике популярности, но ей все равно удалось выделиться — благодаря сильному акценту именно на кооперативе. Как вы думаете, триквел ждет та же участь? И можете назвать хотя бы пару кристально чистых кооперативных приемов, которых мы вообще больше нигде не найдем?

Да, 2008-й был годом кооператива, но и сейчас элементы совместного прохождения можно встретить практически в каждом современном боевике. Мне кажется, мы сможем выделиться за счет набора кооперативных движений. У нас игроки вместе используют щиты, помогают друг другу перепрыгивать через заборы, или вот есть cooperative breach — это когда один высаживает дверь, а второй тут же врывается, и потом они вместе расстреливают врагов в slo-mo.

Но, на мой взгляд, есть два момента, благодаря которым вы точно не спутаете Army of Two ни с чем. Во-первых, наши кооперативные приемы — это не бонус, а основа, концептуальный стержень всего геймплея. Как раз на них и строится вся игра. Во-вторых, у нас есть Overkill. Благодаря этой системе игроки вынуждены действовать сообща. Чем слаженнее вы устраняете врагов, тем быстрее открываете возможность остановить время и получить дополнительный урон. Важно, что Overkill заставляет вас координировать действия и для того, чтобы включить его, и уже после того, как он задействован. Можно, например, включить Overkill одновременно — удвоенный урон учетверится, получится наша версия Рэмбо на стероидах. А можно включить два раза последовательно — эффект продлится дольше. Решать будете вы, в зависимости от ситуации.

Останется ли сдвоенный снайперский выстрел?

Игра вознаграждает игроков каждый раз, когда они попадают по врагам одновременно. Какие еще у нас есть одновременные действия — узнаете чуть позже.

Мы уже видели пример с вертолетом, где герои разделяют обязанности. Можете назвать еще пару?

Конечно. Так, в лаборатории в какой-то момент провалится пол и герои окажутся разделенными друг от друга. Одному (провалившемуся) придется сражаться с врагами на нижних этажах, пока второй прикрывает его сверху. Тонкость в том, что им обоим необходимо как можно скорее объединиться; только один будет бежать вниз, а другой — вверх.

В другой ситуации Браво ранят, и ему придется отстреливаться из пистолета, пока Альфа пробивается к нему через толпы наркоторговцев.

Frostbite 2 — хорошая технология для разрушения уровней, но мало какой разработчик сегодня осмелится разнести на части целое здание. Насколько избирательно вы позволяете игрокам ломать ваши этапы?

Благодаря Frostbite 2 продумывать разрушение уровня — сплошное удовольствие. Давайте я расскажу, как это происходит. Сначала мы придумываем стиль локации, подбираем объекты и текстуры. Затем запускаем туда героев, следим за тем, чтобы, стоя в полный рост, они безупречно вписывались в интерьер. После этого мы сажаем бойцов вприсядку и проверяем, чтобы и в таком положении локации смотрелись круто (да, у нас много внимания уделено битвам в укрытиях, так что отрабатывать нужно оба положения для стрельбы по самой полной программе). И все! Можно разрушать.

Разрушения у нас двух типов. Первый — глобальный. В заранее просчитанных местах вы сможете разрушать карты до основания. Второй уровень — декоративный. Это все-возможные щепки, ошметки и пыль, поднимающаяся во время перестрелок. Важно, что Overkill задает дополнительный подтекст нашему разрушению. В этом режиме пробиваются стены, тела врагов взрываются и практически каждый кусочек уровня можно разнести в клочки. Включая укрытия, за которыми сидят ваши противники.

Расскажите про кастомизацию вооружения.

Пока скажу лишь, что мы не подведем фанатов. Ведь с персональным стволом вы не только мастерски выносите всех врагов, но еще и потрясающе выглядите.

А можете привести пример прокачанного оружия?

Разумеется. Представьте, что вы только что расстреляли последнюю обойму, а на вас как раз выскочила толпа бандитов. Паниковать не нужно. Вы наверняка только что купили Tactical Automatic Handgun (TAH-9). Это ствол, который творит чудеса на коротких дистанциях. Не бойтесь достать его и расстрелять врагов на месте. Автоматы перезарядите чуть позже.

А что насчет масок? Их тоже можно будет менять?

Насчет масок тонкостей и деталей раскрыть не могу, но будьте уверены: вы сможете не только раскрашивать, но и создавать их с нуля на зависть напарникам. ■

РАГНАР ТОРНКВИСТ

Дизайнер, сценарист и продюсер Funcom — после выхода The Secret World

Подумать только, со времен нашей последней встречи с Эйприл минуло шесть лет. Надеемся, что Рагнар и правда сделает продолжение.

В The Secret World скрыто множество пасхалок, которые придутся по душе тем, кто играл в ваши предыдущие игры, в особенности в The Longest Journey. Мы даже нашли Ворона на одной из крыш Кингсмута! Уверены на сто процентов, что это был именно старина Кроу! Рагнар, вы просто хотели порадовать фанатов или это недвусмысленный намек на то, что вы работаете над продолжением Dreamfall?

Я уже говорил, что хочу продолжить и дополнить историю, которая началась в The Longest Journey и Dreamfall. И я все еще планирую сделать сиквел. Прямо сейчас мы ничего активно не разрабатываем, но надеюсь, что уже совсем скоро смогу заняться этим проектом.

Поиграв в The Secret World, сложно отделаться от мысли, что вашей целью было создать самый странный, самый необычный, самый уникальный мир в истории компьютерных игр. Так ли это?

Однозначно. Мы хотели сделать его уникальным, но в то же время узнаваемым, чтобы игрок мог провести параллели с реальностью. Secret World — это наш привычный мир, но такой, где каждый миф, каждая легенда, каждая сказка и любое другое клише из популярной культуры — правда. В нем живут вампиры и оборотни, ангелы и демоны; существуют древние цивилизации и скрытые измерения, где правят технологии, которым больше лет, чем самому человечеству. Это мир, в котором смешаны волшебство и компьютеры, естественное и сверхъестественное, — именно поэтому он одновременно такой знакомый и такой загадочный. Мир нашей игры уникален и отличается от всего, что есть в других MMO.

В каких играх лично вам было интереснее всего исследовать мир?

Существует куча способов сделать интересный, богатый на события мир. На мой взгляд, в MMO зачастую встречаются самые интригующие миры, гигантские и непредсказуемые. Мне очень нравилось исследовать мир **Asheron's Call**, у меня было такое чувство, будто я попал в абсолютно новую реальность. Такие же ощущения вызвал **World of Warcraft** в год релиза. Еще мне нравится, как реализован открытый мир в **Grand Theft Auto** и **Saints Row**. По сравнению с другими играми там можно делать практически все, что пожелаешь. Но больше всего я люблю **Civilization** — в ней мир кажется совершенно безграничным, захватывающим; он постоянно тебя удивляет.

Некоторые из них очевидны, но все же хотелось бы услышать лично от вас: какие книги, фильмы и игры оказали на вас наибольшее влияние, а соответственно — и на мир The Secret World?

Источников вдохновения у нас был миллион! Мы потратили годы на исследования, читали, копались в истории и мифологии, искали красивые легенды. А потом добавили к накопленному материалу отсылки к популярной культуре — Стивену Кингу, Говарду Лавкрафту, Нилу Гейману, «Секретным материалам», фильмам об Индиане Джонсе и многому другому. Составить полный список просто невозможно; в конце концов, мы всю жизнь читали книги и комиксы, смотрели сериалы и кино — и весь этот накопленный опыт тем или иным образом нашел место в нашей игре.

В The Secret World мы оставили множество зацепок, чтобы внимательные игроки могли опознать хотя бы часть произведений, которые вдохновили нас на создание игры.

Иногда в кат-сценах персонажи бывают такими по-хорошему сумасшедшими и смешными, что кажется, будто играешь в какую-то комедийную игру, а иногда проскакивают очень мрачные и многогранные драматические истории. Тем не менее игра воспринимается как одно целое. Как вам это удалось?

Много тяжелой работы! Нашим замечательным сценаристам удалось сбалансировать юмор и мрачность в той пропорции, которую требовал сеттинг. Мы очень долго работали над тем, чтобы мир игры был цельным и правдоподобным, и, судя по отзывам игроков, у нас это получилось.

Огромное количество квестов в The Secret World многоступенчатые и действительно трудные, особенно если сравнивать с другими MMO. Вы не боялись делать хардкорную игру? Нам такой подход очень нравится, но, как вы сами пре-

Торнквист совсем забросил личный блог, зато завел Twitter — twitter.com/RagnarTornquist.

Апдейты к The Secret World в Funcom называют «выпусками» (issues). Стилизация соответствующая: к выходу Unleashed студия опубликовала картинку, напоминающую обложку комикса.

красно знаете, индустрия уже давно движется к упрощению. Чем доступнее игра — тем больше потенциальная аудитория.

Все так, но мы считаем, что нельзя относиться к игроку как к ребенку, поэтому и сделали свою игру сложной. В конце концов, The Secret World — взрослая MMO, по большей части в нее играют умные и терпеливые люди с приличным видеоигровым стажем, которые ищут чего-нибудь нового и необычного. Да и я все-таки не считаю, что это очень хардкорная игра. The Secret World, конечно, жестче большинства MMO на рынке, но это только плюс!

У каждой MMORPG есть так называемый «условный конец»: после того, как вы прокачали персонажа до максимального уровня (в случае TSW — прокачиваете все доступные способности) и выполнили все сложнейшие квесты, по сути, игра заканчивается. Как вы собираетесь развлекать игроков в долгосрочной перспективе?

В The Secret World мы реализовали много механик, чтобы игра как можно дольше не надоедала. Во-первых, наша ролевая система, как вы уже могли заметить, по-настоящему глубокая и комплексная. Чтобы изучить все оружие и способности, вам потребуется *очень* много времени. Во-вторых, в The Secret World мощный PvP-режим, где игроки могут сразиться друг с другом, либо на отдельном поле боя (мини-игры), либо в обширной военной зоне, где три фракции борются за контроль над разными ключевыми объектами.

Плюс ко всему в игре есть система достижений и так называемые знания (бонусы в виде историй персонажей, локаций, построек и др., которые раскиданы по всему миру), куча наград, крафтинг, рынок, где можно продать изготовленные товары, и, конечно же, ежемесячные контент-обновления. Первое, Unleashed, было выпущено 31 июля. Мы планируем делать по апдейту каждый месяц, будем добавлять квесты, персонажей, оружие, способности и даже новые геймплейные возможности. Словом, у игроков найдется тонна причин, чтобы задержаться в The Secret World!

По большому счету в The Secret World можно спокойно играть как в сингловую RPG (которая к тому же обладает мощным духом классической приключенческой игры), то есть при желании можно избежать PvP, шаманства с подземельями и прочего. Получилась первая в своем роде MMO для тех, кто жанр не особо жалует. Это осознанное геймдизайнерское решение?

На мой взгляд, The Secret World одинаково хорошо подходит всем игрокам — и тем, кто играет в MMO ради социализации, любит взаимодействовать с другими игроками, вместе драться с монстрами и решать головоломки, и тем, кто предпочитает играть в одиночку, выполнять задания, наслаждаться сюжетом и изучать мир в собственном темпе.

Мы очень постарались, чтобы в The Secret World было максимально комфортно играть одному, хотя, конечно, «одинокие волки» пропустят множество прекрасных сюжетных линий, которые можно увидеть только в групповых инстансах.

Впрочем, как выяснилось, с вами согласно большое число людей. Многие признаются, что TSW — первая MMO, в которую им приятно играть. Наверное, вы правы: нам и впрямь удалось сделать MMO для тех, кто не любит MMO! ■

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

Властелин Колец
Онлайн™
ВСАДНИКИ РОХАНА
LOTRO.MAIL.RU
Великая война продолжается...
Дорога героев лежит в Рохан!
Самое масштабное обновление в истории игры!
Отправляйся навстречу новым врагам и тайнам Рохана
Открой новую страницу истории Средиземья
Экипируй своего скакуна и участвуй в верховых боях
Считай QR-код и получи VIP-подписку!
* VIP-подписка предоставляется на 7 дней всем пользователям при создании новой учетной записи.
mail.ru GAMES
© 2012 Saul Zaentz Co. Все права защищены. ™Saul Zaentz Co. по лицензии Warner Bros. Entertainment Inc.
РЕКЛАМА

Линар Феткулов

ТОТАЛЬНОЕ ВЗАИМОУНИЧТОЖЕНИЕ

Наш собеседник
Джон Мейвор

Должность:
Глава Uber Interactive.

О столкновениях планет:
Да, мы догадываемся, о чем вы хотите спросить, но пока мы не анонсировали ни одного нового planet-destroyer. Впрочем, термин «ракетные двигатели» и словосочетание «металлическая планета» должны навести вас на некоторые мысли.

В конце девяностых все мечтали о том, какими удивительными станут игры, когда технологии совершат скачок. В обязательную программу входили: **GTA** с возможностью войти в каждый дом; шутер, где можно было бы разрушить любой предмет; стратегия, в которой есть все виды техники, а война идет на целой планете.

Потом будущее наступило, технологии развились — причем далеко за пределы нашего воображения, — а игры-мечты так и не появились. Более того, когда в какой-нибудь отчаянной инди-разработке мелькали отголоски того самого идеального проекта, оказывалось, что смелые идеи все только портят. Тотальная разрушаемость ломает баланс, неограниченная свобода скучна...

Когда «тотальные» игры окончательно вышли из моды, случился анонс **Planetary Annihilation**, и это именно та стратегия мечты из девяностых. Там есть все возможные типы юнитов, косолапые роботы деловито топчут десятки роботов поменьше, красные ракеты летают через всю карту, а планета действительно доступна целиком — покрутите скролл и увидите ее всю.

Более того, эту планету можно обвешать гигантскими ракетными двигателями, прицелиться и запустить на планету вражескую как гигантский управляемый астероид смерти.

ВОССТАНИЕ ПРОГРАММИСТОВ

Planetary Annihilation — Kickstarter-хит. Ее авторы собрали $2 229 344 из запланированных $900 000. Это не рекорд — лидер всех Kickstarter-кампаний, **Project Eternity**, получил $3 767 465, — но для нишевого жанра стратегии результат выдающийся.

Авторы игры — выходцы из **Gas Powered Games**, соратники Криса Тейлора, когда-то помогавшие ему сделать **Total Annihilation** и **Supreme Commander**, а теперь решившие выпустить что-то свое. На вопросы о том, хотелось ли им что-то доказать Крису или вырваться из его тени, авторы от-

Как обещают Uber, графика в финальной версии будет гораздо круче.

Курсор предательски близок к луне. Что задумал игрок?!

В такой вот перспективе вам придется провести большую часть игрового времени.

Постройка таких двигателей стоит не меньше, чем многотысячная армия первоклассных роботов.

В таком ракурсе игра похожа на Supreme Commander.

вечают однозначно: «Крис, несомненно, гений. Он придумал потрясающие игры, без него мир был бы другим. Просто Uber Interactive тоже любят масштабные стратегии и хотят высказаться сами». Глава разработки Джон Мейвор считает Криса своим учителем, но чувствует, что может справиться и без него. Раньше Джон был программистом в Gas Powered Games, теперь же он продюсер и геймдизайнер, а для реализации задуманного у него — два с лишним миллиона долларов. Неплохой способ заявить о себе!

Как рассказал нам Джон (а он сам отвечает на письма журналистов), разработчики понимают, что ответственность перед фанатами RTS, уже отдавшими свои деньги, велика: «Но лучше уж я буду чувствовать необходимость сделать потрясающую игру, чем необходимость найти на нее деньги. Мы много лет занимаемся стратегиями в реальном времени, так что это не квантовая физика — мы знаем, что делать. С другой стороны, работа непростая».

ЖЕЛТЫЙ КАРЛИК

На этом мы заканчиваем отвлекать вас экономическими моделями — дальше речь только о самой игре. В безобразно далеком будущем человечество колонизирует практически всю вселенную, а потом в полном же составе вымирает в результате сверхразрушительных межгалактических войн. Тем не менее военные программы, запущенные сотни лет назад, до того совершенны, что они продолжают работать и после того, как их авторов разложило на атомы. Вселенной Planetary Annihilation правят роботы. Милые и аккуратные аппараты сами строят заводы, сами себя воспроизводят, сами проламывают планеты термоядерными ударами, от поверхности до самого ядра.

Базовые правила схожи с Supreme Commander. Игрок добывает ресурсы, отстраивает базу, производит разные типы юнитов. Фракций, скорее всего, в игре не будет — различаться армии разных игроков будут исключительно цветом. Как говорят авторы, это сделано в угоду сеттингу: технология совершенна, и доступ к ней имеют все стороны конфликта. Как нам кажется, истинная причина такой унификации — в желании спасти баланс. Когда начнется война за галактику, уравнять многотысячные армии будет непросто.

Именно поэтому специализация юнитов работает по самой старой схеме, заложенной еще в Total Annihilation. Юниты различаются ареалом «обитания»: самолеты контролируют небо, танки — сушу, корабли — воду. Ассиметричная тактика, при которой, скажем, десятки зергов из **StarCraft 2** уравновешиваются одним Колоссом протоссов, здесь не предусмотрена. Но это не значит, что Planetary Annihilation проще, отнюдь.

Несмотря на то, что армии противников устроены по одному принципу, видов юнитов — множество. Важнейший из них — командующий. Это огромный, массивный робот, который умеет строить здания, восстанавливать поврежденные юниты и обладает фантастической огневой мощью. Вполне вероятно, что его гибель будет означать поражение в битве. Кроме него будут десантные шатлы, сверхтяжелые гигантские роботы и пушки, стреляющие через всю планету.

Речь именно о планетах, плоских карт в Planetary Annihilation нет. Отсюда вытекает масса нюансов. Самые банальный — в том, что врага можно

А вот в таком — на Spore.

Как намекнули авторы, маленькая металлическая планета — это именно то, что нужно для уничтожения планеты вражеской.

обойти по экватору и ударить с тыла (все, кто играл в **Spore**, уже знают, как это работает).

Кроме того, в игре разные типы ландшафта. Дело тут даже не в том, что на одной планете громадный океан и придется вложиться во флот, а на другой — пустыня, поэтому понадобятся танки и вертолеты. Отличаться будет сама природа, происхождение планет. Одни похожи на Землю, другие — сплошь покрыты металлом, третьи — лавовые, а четвертые — газовые гиганты, и действие будет разворачиваться не на их поверхности (поверхности-то то и нет!), а на орбитах. Авторы планируют добавить на эти орбиты астероиды с самыми ценными минералами, чтобы игроки сражались за них.

НЕБО ПАДАЕТ НА ЗЕМЛЮ!

Освоившись на своей планете, можете приступать к вооруженной колонизации. Межпланетная война — ключевая особенность Planetary Annihilation. Все небесные тела в галактике — в вашем распоряжении. Стоя на поверхности условной Земли, вы видите очертания далеких лун и планет. Тонкость в том, что именно в этот момент на них окапывается ваш враг и может в любой момент напасть. Задача Uber Interactive — оторвать игроков от поверхности родной планеты и заставить мыслить если не в галактическом, то хотя бы межпланетном масштабе.

Вы всегда сможете выстрелить по вражеской базе чем-то баллистическим. Авторы говорят об аналоге «Большой Берты» (пушке Первой мировой войны). Орудие размером с завод, которое долго строится, долго заряжается, долго наводится… но потом палит так, что вся планета раскалывается.

Можно действовать более изящно. В вашем распоряжении — летучие отряды космических десантников. Доставляются они примерно так же, как ядерный заряд, — выстреливаются в сторону врага, высаживаются, начинают диверсионную деятельность. Авторы заостряют внимание на том, что переброска юнитов и атомных бомб с одной планеты на другую — важнейший элемент игрового процесса, в космосе постоянно будут сновать туда-сюда десантные корабли и управляемые ракеты. При этом на космических битвах акцент не делается, для этого пришлось бы менять и движок, и систему управления. Uber не собираются делать новый **Homeworld**. Космос в их игре — перевалочный пункт, а не арена битвы.

Итак, допустим, вы забросили десантную шлюпку на одну из лун вражеского Юпитера. Они окапываются там, строят небольшую базу, собирают средства запуска тактических боеголовок (не такие дорогущие, как «Большая Берта»; с луны дострелить до цели можно и за меньшие деньги). Когда наступит полнолуние и спутник приблизится к планете на ближайшее расстояние (авторы собираются рассчитать все фазы движения небесных

Запуск ракеты класса «земля — земля» состоялся успешно. Тонкость в том, что первая «земля» — на нашей планете, а вторая — на чужой.

Никакая система кредитов не поможет вам избежать тотальной застройки.

тел по орбитам), бойцы произведут тщательно подготовленный выстрел.

А можно сделать по-другому. Забудьте о пошлых ракетных пикировках, в Planetary Annihilation есть кое-что повеселее. Той же группой десантников, тайно окопавшейся на луне, можно заняться постройкой титанических ракетных двигателей размером с целый город. Чем их больше, тем быстрее полетит луна. Обвесив любое небесное тело турбинами, вы сможете превратить его в оружие массового уничтожения. В стиле жуков из «Звездного десанта» в Planetary Annihilation можно бросаться астероидами через всю галактику.

При должном упорстве получится сдвинуть с орбиты свою планету, но большого смысла в этом нет. Астероида вполне достаточно, чтобы проломить планету врага и уничтожить на ней все живое. Метеориты поменьше подойдут для точечного уничтожения отдельных материков: скажем, можно будет сломать тектоническую плиту, на которой стоит вражеская база, а находящиеся на другом континенте ресурсы оставить нетронутыми.

Да, такие атаки влетят в копеечку, готовить их будет непросто, но в конечном итоге подобные тактики окупятся. От межпланетных ракет враг сможет защититься при помощи ПВО, а вот от луны, внезапно решившей упасть с небес, никакие системы обороны не спасут. Единственный способ обезопасить себя — сломать ракетные двигатели до запуска. Очевидно, что на лунах и астероидах развернутся жаркие территориальные бои.

МЕЖГАЛАКТИЧЕСКАЯ ВОЙНА

Межпланетарные стычки в Planetary Annihilation быстро перерастают в галактическую войну. В главном мультиплеерном режиме могут участвовать сразу 40 игроков, при этом каждый контролирует многотысячную армию и колонизирует несколько планет. Теоретически (и даже технически) реализовать такое вполне возможно. Но на практике вполне может получиться скучный, бестолковый, разбалансированный геймплей. Чтобы сделать войну интересной, сохранив эпический масштаб, авторы готовят несколько хитростей.

В игре используется сложный интерфейс — вроде того, что был в Supreme Commander. Так, вы можете в одно мгновение переключиться с уровня отдельных юнитов до схематической звездной карты. Как и в Supreme Commander, авторы прозрачно намекают, что игрокам не помешает второй монитор для того, чтобы управляться с громадными армиями.

В игре будет оригинальная система экономики. Многие постройки можно будет заказать в кредит. Как именно авторы собираются это реализовать и не рухнет ли игровая экономика от продолжительных инфляций и дефолтов, пока неизвестно. Так или иначе, ждать, пока наберется ровно 50 минералов для постройки ровно одного робота, не придется. В Planetary Annihilation масштаб в прямом смысле вселенский и темпы накопления ресурсов соответствующие.

Наконец, для затяжных битв Uber готовят «автоответчики». Война с 39 игроками — дело небыстрое, а авторы не хотят, чтобы их поклонники все как один слегли в больницу после многочасовых марафонов. Продержавшись некоторое время в игре, вы сможете отдать собственные войска под контроль AI, а сами пойдете спать.

■■■

На словах все выглядит довольно громоздко. Именно так оно и есть. Авторы в каждом интервью не устают напоминать, что они обращаются именно к хардкорной аудитории, к тем, кто готов возиться с сотнями юнитов и часами раздумывать над сложными тактиками. Если вы себя к таким не относите, Planetary Annihilation, скорее всего, пролетит мимо вас, как гигантский смертельный астероид. Захотите пускать такие сами — придется учиться. ■

Будем ждать?

Межконтинентальная, межпланетная, межзвездная интергалактическая баллистическая стратегия, в которой из своей планеты можно сделать астероид-убийцу.

Процент готовности: 40%

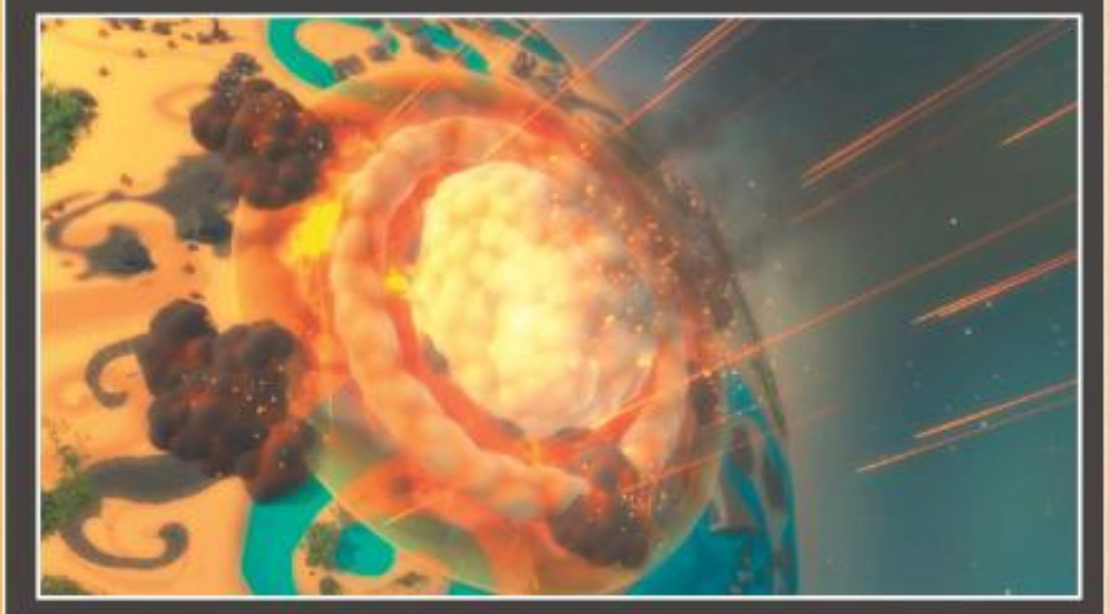
Астероиды на стероидах

Краткая инструкция по армагеддону

Снарядите десантный отряд. Пара десятков роботов и быстрый шатл — вот и все, что нужно для успешной диверсии.

Выберите приглянувшийся астероид и постройте на нем небольшую базу. Даже если вы не захотите ронять его на планету, несколько атомных боеголовок никогда не повредит.

Отстроив ракетные двигатели, запускайте вашу импровизированную боеголовку навстречу судьбе. Игра учитывает гравитацию планет, так что, возможно, придется рассчитать траекторию «броска». Для ветеранов Angry Birds: Space — это не проблема.



Наслаждайтесь зрелищем.

В РАЗРАБОТКЕ

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2013 года

В лес по хабар

Сергей Колокольников

ЖАНР
Бесплатный ММО-шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Vostok Games
РАЗРАБОТЧИК
Vostok Games

SURVARIUM

«Уникальный сеттинг для ММО», «элементы survival-геймплея», «система симуляции живого мира Зоны» — вещает официальный сайт. Избитые формулировки бьют точно в фанатское сердце, где артефакты, мутанты и бородатые анекдоты возле костра навеки слились в Монолит первой искренней любви. Увы, за ржавым фасадом любительского **Stalker Online** всех желающих ждут только грустная графика, нездоровый донат и полтора отважных Стрелка, фотографирующихся «для авы» на фоне памятника Владимиру Ильичу. Мечты о дружном походе за хабаром на руины советских НИИ с треском догорают в костре, у которого не задерживаются даже NPC.

Почивший в бозе **S.T.A.L.K.E.R.** оставил после себя такого размера комьюнити, что им можно было плотно заселить парутройку Зон, а по числу анонсов многопользовательские интерпретации народного шутера одно время уступали разве что модификациям, обещавшим вернуть всем тот самый «Сталкер». Как водится в таких случаях, к финишу добрались единицы, но людей здравомыслящих интересовало главным образом то, появится ли в потоке малолетних любителей хотя бы одна компания-профессионал.

ПОЛУРАСПАД

«После закрытия **GSC** мы оказались в ситуации, когда было большое желание довести начатое до конца и сделать **S.T.A.L.K.E.R. 2**», — начинает разговор Олег Яворский, PR-директор компании **Vostok Games**. Оказавшись без инвестиций, команда украинских разработчиков принялась в спешном порядке думать над альтернативными вариантами новой игры. Так родилась идея сессионной онлайн-игры, поставленной на восходящей в тренд модели free-to-play.

Команда составила бизнес-план и пошла по инвесторам с проектом под рабочим названием S.T.A.L.K.E.R. Online, но в ходе переговоров выяснилось, что придется обойтись без прав на торговую марку. «Пришло осознание того, что все придется начать с нуля, от технологии до концепции игры. Это был тяжелый момент, и мы находились на грани отчаяния, — признается Олег. — Судьба, однако, была благосклонной: ближе к началу марта мы познакомились с основателями инвестиционной компании Vostok Ventures. Они поверили в команду и наши идеи, даже без бренда «S.T.A.L.K.E.R.». Так стартовал проект **Survarium**.

ТОТ САМЫЙ МЮНХГАУЗЕН

Дебютную игру Vostok Games можно считать идейной эволюцией *того самого* «Сталкера онлайн». Аномалии, радиация, группировки, мутанты и более тридцати километров постапокалиптической зоны. Все как мы любим, но — уже на новый лад. Тезисно: перед нами бесплатный сетевой шутер в атмосфере поржавевшего Совка с заветной возможностью заманить друга в смертельную аномалию и тремя способами это провернуть — сетевым сталкерам «новые GSC»

В разрушенной школе всем желающим быстро и наглядно расскажут о том, что в такие места лучше не ходить в одиночку.

Грязный «Зил» на заднем плане буквально просит им порулить, к тому же в кабине должно быть относительно безопаснее. К сожалению, об активном транспорте в игре Vostok Games пока молчат.

Поросшее бурьяном гетто напоминает все города СНГ разом. Кажется, что если срезать вдоль склада, можно нарваться на радиоактивных гопников.

предложат режимы дефматча, кооперативного прохождения и свободной игры, смысл которой в конечном итоге сводится к выживанию.

Вопрос о том, что подобные развлечения нам, без учета грядущих **DayZ** и **War Z**, предлагает **Borderlands 2**, Олег парирует спокойно. Его команда намерена брать глубокой механикой, которую поддержат интересный сюжет (как раз то, чего не хватило той же игре **Gearbox**), разнообразные квесты, детально проработанные локации и обязательная для подобных заявлений современная графика. Мы понимаем, что похожие вещи говорят, пожалуй, все амбициозные новички, работающие в смежных жанрах, но в случае с опытными Vostok Games дело действительно может выгореть.

Разработчикам есть что сказать в, казалось бы, избитом жанре постапокалиптики. «С Survarium мы нацелились реализовать не затасканный грязный постъядерный, а «зеленый» апокалипсис, что-то вроде маленькой «вспышки сверхновой», которая уничтожает загнивающую планету и создает новую». Аномальная зона в Survarium поросла загадочным Лесом. Инфраструктура разрушена, электричества не хватает, кругом царят голод и анархия, выживших подкашивает аномальная пыльца. Подернутые буйной зеленью руины цивилизации в последний раз мелькали, кажется, в недооцененном **Enslaved**, и такому переложению конца человечества мы только рады.

ИГРА НА ВЫЖИВАНИЕ

Безусловно, Survarium многое взял у идейного предка. «Сталкерские» корни и взаимосвязь с Чернобыльской зоной у разработчиков слишком крепки, чтобы их можно было просто так отбросить. Основную часть локаций составят поросшие агрессивным мхом образцы советской архитектуры, среди которых можно будет найти кусочки сюжетной информации, которые постепенно сложатся в цельную картину с характерным для украинских разработчиков месседжем.

«Игры с подтекстом всегда были нашей фишкой», — говорит Олег, когда речь заходит о смысловой нагрузке проекта. Через историю о цветущих руинах команда Vostok Games хочет поговорить об актуальных проблемах настоящего времени — вопросах науки, экологии, отношения человека с природой, беспощадной цивилизации «и, конечно, духовности».

Непривыкшие читать и думать игроки, разумеется, смогут получить свое удовольствие. В кооперативном прохождении разработчики обещают ввести задания со случайными событиями внутри плюс изменять условия некоторых согласно выбранному игроками «режиму сложности». Например, в простом режиме нужно будет просто пройти по подземной локации от начала и до конца, а в сложном эта же локация будет постепенно заполняться ядовитым газом.

Но больший интерес вызывает массовый режим выживания, столпы которого повторяют DayZ, что хромой походкой движется к самостоятельному релизу. Оказавшиеся на зеленых просторах игроки смогут объединяться для выполнения заданий (в том числе формировать собственные кланы — и это без учета сюжетных банд, присоединиться к которым, правда, будет нельзя), устраивать засады, грабить, убивать и воровать чужую тушенку. Придется ли выживающим есть или пить, Vostok Games еще не решили — детали режима все еще обсуждаются. То же касается возможности чинить и водить транспорт, повторяя развеселый опыт автобусных маньяков DayZ.

■■■

Не обойдется игра, разумеется, и без чисто сталкерских штук. Мир Survarium непременно постарается убить вас явными и скрытыми аномалиями (нужды в мешочке с болтами больше нет), опасными мутантами (часть монстров можно одолеть только всем коллективом) и чем-то под названием «аномальный Шторм», который сами разработчики описывают как «такая себе непреодолимая волна смерти». В мирное время можно будет апгрейдить добытое кровью оружие, продавать стволы другим игрокам и, возможно, даже сидеть у костра, наигрывая печальный мотив.

На вопрос о том, кто станет главным врагом в новой Зоне — монстры или другие игроки, — разработчики ответить затрудняются. «Опасны будут и те и другие. А главный враг прячется где-то в глубине неисследованных территорий». Приподнять завесу тайны, возможно, посчастливится осенью следующего года, на которую запланирован бета-тест. Готовьте свои бородатые анекдоты! ■

Будем ждать?

Онлайновый «Сталкер» с режимом выживания и свежим взглядом на конец света. Ключевые слова — «бесплатный» и «почти от GSC».

Процент готовности: 60%

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

КТО НЕ СПРЯТАЛСЯ — Я НЕ ВИНОВАТ

НАШ СОБЕСЕДНИК НИКОЛАЙ ДЫБОВСКИЙ

Должность
Глава Ice-Pick Lodge
Об играх ради денег и для души

Само противопоставление «ради денег» или «за идею» — это порочная логика, рудимент забитого и озлобленного советского мышления. В мире много известных миллиардеров — они сделали свои миллиарды на том, чем были с головой увлечены. Поверьте, бизнес-план типа «давайте сделаем барахло ради денег» не приносит денег.

Из тех считанных российских игровых студий, которые еще продолжают заниматься именно играми, а не онлайновым условно-бесплатным бизнесом, самой экспериментальной, склонной к чудачествам и новым идеям, безусловно, остается **Ice-Pick Lodge**. Авторы игр «**Мор. Утопия**» и «**Тургор**», словно партизаны, не сдаются и продолжают делать очень необычные вещи.

Даже в «**Эврику!**», которую после предыдущих мрачных проектов студии можно было с некоторой натяжкой назвать веселым дурачеством, они умудрились засунуть безумный конструктор, отключенную гравитацию и метафизику. Естественно, как главные экспериментаторы, именно «ледорубы» первыми из наших решили на себе испытать, что такое Kickstarter. Прорабатывая свою новую игру, получившую название «**Тук-тук-тук**», они принципиально отказались от общения с издателями.

Эксперимент прошел удачно. Ice-Pick Lodge получили деньги игроков на новый проект ($41,021) — подробнее о нем нам рассказал глава студии Николай Дыбовский.

ПРОКЛЯТЫЙ СТАРЫЙ ДОМ

Концепция игры напоминает гибрид **Lode Runner**, **Home Alone** и **Nightmare Ned**. Нам предстоит играть в прятки с собственными страхами и неведомыми Гостями, которые лезут по ночам в большой мрачный дом, расположенный посреди дремучего леса. Герой — последний Смотритель, который замечает, что в доме завелся какой-то полтергейст: пропадают вещи, меняется обстановка. А ночью и вовсе начинается подлинный кошмар. Смотритель не может сомкнуть глаз, у него мигрень, бессонница и, кажется, тихое помешательство. Наша задача — не дать ему окончательно сойти с ума, продержавшись до рассвета. Игра будет разбита на уровни, каждый из них — это игровая ночь, длящаяся минут десять.

Чтобы выжить и сохранить рассудок, герою нужно прятаться в темноте комнат и лес-

Судя по всему, помимо лампочек у героя в распоряжении будут свечки. Но они тухнут еще быстрее.

Скорее всего, Гости будут обозначать различные страхи. Например, перед старостью или увечьем.

По сравнению с первоначальным концептом игра выросла в несколько раз.

Возможно, вместе с героем по уровням будет бегать кошка, которая поможет или же, напротив, начнет ему мешать. Появится она в игре или нет — решается прямо сейчас.

тниц от Гостей и ни в коем случае не смотреть на них. В противном случае его мозг не выдержит и игру придется начинать сначала.

Кто бы ни были эти Гости, вести себя агрессивно и делать им больно здесь не получится. «Вот вы играете в прятки. И вы спрашиваете: можно ли, если вас нашли, не признать поражение, а выхватить из кармана автомат, дать очередь по нашедшему, повалить, добить штыком и попрыгать на трупе? Нет. Ничего с ними, похоже, не поделаешь. Только прятаться и можно», — рассказывает Дыбовский.

Мы идем искать...

Изначально предполагалось, что игрок сможет днем, готовясь к бессонной ночи, чинить и всячески перестраивать дом, улучшать старые и создавать новые комнаты. Однако в итоге авторы почти полностью отказались от этой идеи. Сейчас они говорят о том, что днем герой будет спать без задних ног. «Ледорубы» пришли к тому, что интересное приключение обеспечить игроку должны они сами, — скорее всего, авторы предложат готовые уровни, а редактор для новых домов выпустят в обновлении.

Что же будет в распоряжении игрока? Во-первых, свет. Только в освещенных комнатах, где мы зажгли лампочку, можно ждать и ходить спокойно. Но стоит лампочке перегореть, как придется прятаться. Одна из главных задач героя — как-то поддерживать свет. Во-вторых, каждую ночь в доме в случайном порядке будут разбрасываться необходимые для выживания предметы. Речь идет о неких субстанциях. Помимо каких-то материальных вещей вроде стакана воды, лампочки или листика, сорванного с растения, будут стихийные (например, воздух или огонь), а иногда совсем абстрактные материи (космос, боль, память). Ну а дальше начинаются вариации на тему **Magicka**, то есть вольная комбинация материалов.

Вновь слово Николаю Дыбовскому: «Сами по себе такие находки практически бесполезны. Это сырой материал. Интересное начинается в тот момент, когда мы начинаем их смешивать. Синтез — один из ключевых элементов игры. Огонь плюс вода — кипяток, добавили растение и заварили себе тонизирующий чай. Соединим память и боль, получим детскую психотравму. Память с водой — гомеопатический препарат, а вода и боль — кислота. Такой синтез построен не на химии и даже не на алхимии. Это фантазия, объединяющая в голове два понятия и рождающая ассоциативный продукт. И вот этот продукт игрок уже сможет использовать. Или применить его для дальнейшего синтеза».

Байка из склепа

Ну и самое интересное. Все это объединено сюжетом, который авторы называют реконструкцией одного реального события. Однажды в офис Ice-Pick Lodge пришло письмо, автор которого попросил сделать игру на основе приложенных материалов.

Там была изложена базовая концепция новой игры, при этом автор намекал, что тот, кто первым сыграет в получившийся хоррор, будет проклят. «Он просил «завершить начатое», то есть сделать из этих материалов игру, отдавая себе отчет, что тем самым мы рискуем разделить участь составителя архива. Предложенная игровая ситуация дает ключ к тому, что с ним произошло», — рассказывает Николай Дыбовский.

Разработчики сначала хотели стереть от греха подальше эту жуть, но потом решили поставить новый эксперимент, на этот раз на самих себе. «Хотя бы проверим, что за химера получится в результате и какой расплаты это будет стоить нам… в конце концов, именно мы станем первыми тестерами готовой игры», — говорят в Ice-Pick Lodge.

Это, конечно, напоминает типичную страшилку, городскую легенду из разряда модных ныне крипи-историй, которые сам Николай регулярно читает. Тем не менее Дыбовский не моргнув глазом отвечает на вопрос о предполагаемом знакомстве с автором письма: «Нет, мы с ним не встречались. И даже если бы возникла вдруг возможность на него посмотреть, а тем более поговорить с ним… не уверен, что мы бы согласились, по крайней мере до завершения разработки. Нас уже увлек эксперимент, и нам нравится работать в атмосфере допущения, что это все не просто розыгрыш. Вот после окончания не исключено, что я снова попробую выйти на контакт, ответив на письмо».

¤ ¤ ¤

Нам же интересно другое: означает ли это, что Ice-Pick Lodge окончательно отказались от больших форматов (по их собственному признанию, «Тук-тук-тук» достаточно короткая игра)? Ведь следующим после «Эврики!» проектом, по идее, должен был стать «**Холод**» — масштабная RPG с открытым миром и множеством персонажей. Дыбовский невысоко оценивает шансы получить несколько миллионов на разработку и сейчас думает над тем, чтобы делать «Холод» в формате игрового сериала, выпуская следующие серии по мере того, как первые будут приносить доход.

Но ведь когда нет денег — есть Kickstarter. А у «ледорубов» уже имеется положительный опыт работы с ним. Поэтому мы очень надеемся, что с разработчиками ничего не случится, они не станут жертвой «проклятых файлов» и после успешного запуска «Тук-тук-тук» (а он ожидается уже в декабре), чем черт не шутит, выйдут на Kickstarter с «Холодом». Мы-то их точно поддержим. ¤

Будем ждать?

Пугающие игры в прятки с собственными страхами и детскими травмами. От авторов «Мора. Утопии» и «Тургора».

Процент готовности: 80%

ЖАНР
Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ
Неизвестен
РАЗРАБОТЧИК
Theory Interactive
САЙТ ИГРЫ
reset-game.net

ДАТА ВЫХОДА
2013 года

RESET

Линар Феткулов

Натуральные скриншоты

«Мы вдвоем с моим двухгодовалым ребенком только что посмотрели трейлер вашей игры. Не знаю, почему, но я просто решил, что должен сообщить вам об этом…» — таким обращением открывается блог создателей **Reset**, новой инди-игры от создателей **Shattered Horizon**. За неделю после обнародования он собрал более 400 000 просмотров на YouTube, что для крошечной команды разработчиков большое достижение. Поскольку главным источником информации о Reset еще долго будет оставаться упомянутый ролик, расскажем, что же в нем случилось.

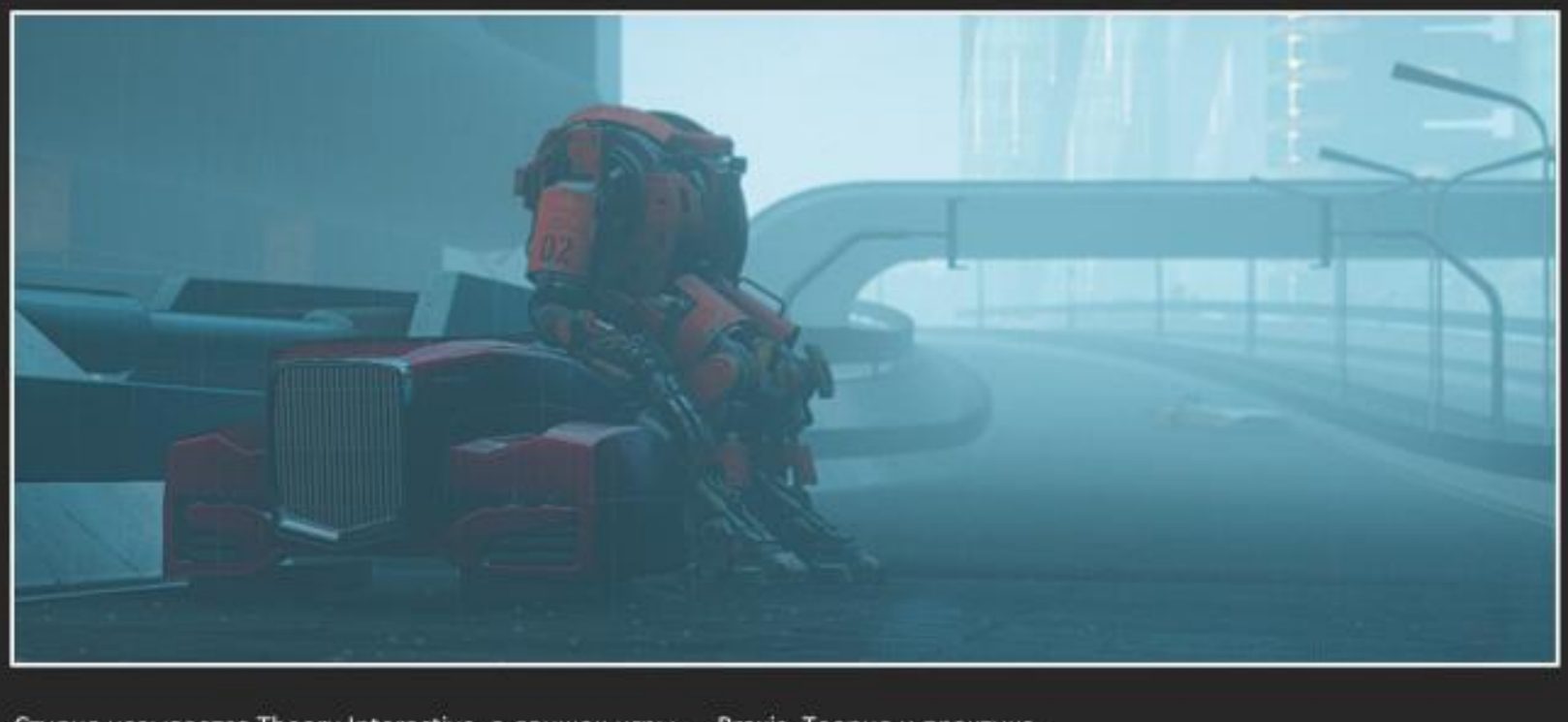
ГРУСТНЫЙ РОБОТ

На шоссе, опершись могучим корпусом на припаркованную машину, стоит массивный робот. Дизайн его неуловимо напоминает свирепого Дредноута из **Warhammer 40 000**, но, как метко выразился безымянный пользователь YouTube, видно, что робот этот грустный (притом что грустного выражения лица у него нет, как и лица). Моросит дождь, по небу бегут облака. Затем время ускоряется, вокруг заброшенного шоссе вырастают деревья, нам дают понять, что прошло много лет, а робот стоит на том же месте. Крупный план кабины, надпись на приборной панели: «Восстановление серого вещества завершено на 99%». Проходит еще несколько лет, машина, на которую облокотился робот, покрывается ржавчиной, корпус обрастает мхом. Вдруг он шевелит могучей рукой.

Найти ролик можете по запросу «Reset Debut Trailer». В отзывах пользователи хвалят музыку, не зная, что написал ее программист проекта. Меж тем дизайнер Reset как раз имеет музыкальное образование, — а он был занят работой с моделями. Почему композицию не написал музыкант? Дело в том, что в Theory Interactive нет музыканта — как нет продюсера, аниматора или дипломированного геймдизайнера. Разработчиков двое, с одним из них нам удалось пообщаться.

СДЕЛАЙ САМ

Как вы могли догадаться, робот из ролика — это всего лишь



Студия называется Theory Interactive, а движок игры — Praxis. Теория и практика.

Наш собеседник
Алпо Оксахарью

Должность:
Один (из двух) сотрудников Theory Interactive.

О тяготах инди:
Как мы все успеваем? А у нас как раз есть специальный робот, помогающий перемещаться во времени. Мы просто размножаем себя и работаем вместе с собственными копиями. На самом деле у меня большой опыт трехмерного моделирования, а Микко невероятно талантливый программист. Для задуманного проекта этого более чем достаточно.

Разработчики клянутся, что к релизу модели не растеряют полигонов и все будет так же или даже лучше. Посмотрим!

Чтобы никто и никогда не перепутал, инди ваш проект или нет, добавляйте как можно больше расфокуссированных объектов.

Даже после смерти Дредноут служит Императору. Этот робот поступает проще — он оживляет сидящего внутри него хозяина.

Слева можете рассмотреть главного героя.

бронекостюм, в котором заточено тело давно умершего главного героя. При помощи специальных механизмов его организм был восстановлен — на это потребовались годы, за которые, похоже, человеческая цивилизация перестала существовать. Помимо аппарата регенерации, робот оснащен некоторым устройством, позволяющим перематывать время. С его помощью вам предстоит наверстать упущенное — упущенное за те десятилетия, пока робот стоял, прислонившись к машине.

Действие игры разворачивается в пустынном городе. Мир игры небольшой, зато открытый и под завязку набит головоломками (нечто подобное предлагает Джонатан Блоу в **Witness**). Решать их можно будет в произвольном порядке, но, как поясняют авторы, разгадки не подарят вам новых игровых возможностей и не откроют недоступные части города. Вместо этого решение головоломок поможет глубже понять сюжет игры, общую «метаголоволомку».

Без всяких «мета» нас ждут вполне привычные пространственные загадки, завязанные на перемещениях во времени. Микко и Алпо называют игры однопользовательским кооперативным экшеном, намекая, что игрок будет помогать самому себе в будущем.

«Вы совершаете действие, — рассказывает нам в интервью Алпо, — потом перематываете время и снова что-то делаете тем же персонажем. Тонкость в том, что последствия ваших поступков не исчезают во время перемотки и, таким образом, несколько версий вас трудятся над одной и той же проблемой». Помимо перемотки времени, в распоряжении игрока будет некое устройство, позволяющее перемещать предметы.

Выход в свет

Даже если в плане изобретательности головоломок финской команде не удастся чем-то удивить, техническое исполнение Reset выдающееся. Ради этой игры оба автора покинули свое прежнее место работы, студию **Futuremark**, где они вместе трудились над главным в мире бенчмарком 3DMark и шутером Shattered Horizon. Чувствуется, что авторы набили руку на сложных высокополигональных моделях, обсчитываемых в реальном времени: в каждом втором интервью Алпо и Микко божатся, что все кадры сделаны именно на движке, никаких искусственно увеличенных текстур или неигровых моделей там нет.

Интересно, что для создания столь мощной картинки ребята используют бесплатное программное обеспечение — например, редактор Blender вместо 3DS Max или Maya.

Как они признаются, самый важный момент в графическом оформлении Reset — это свет. «Свет создает атмосферу. Мы стремимся к такому качеству изображения, при котором вы могли бы понять, в какой фазе в данный момент солнце, даже если вы находитесь в помещении», — хвастается Алпо. В своих дневниках авторы рассказывают, что особое внимание уделяют отражению света от разных поверхностей — металлической, пластиковой или стеклянной. При прочих равных мы бы не стали концентрироваться на столь мелких технических деталях, но окрестные скриншоты говорят сами за себя.

Главный творческий ориентир Theory Interactive — инди-фильмы «Луна 2112» и «Куб». Дело не только в том, что и тот и другой, безусловно, отличные триллеры. Это технически совершенная фантастика — просто образы, выбранные их дизайнерами, несложно воплотить даже без многомиллионных бюджетов. Так же хотят сделать и Theory — выпустить камерный, сфокусированный, но при этом мастерски воплощенный проект.

■■■

Настораживают тут два момента. Во-первых, создается ощущение, что авторы совершенно не следят за миром инди, — тема перемещений во времени была досконально отработана в конце двухтысячных в **Braid**, **The Misadventures of P.B. Winterbottom** и много еще где. Во-вторых, смущает дата релиза: авторы на полном серьезе называют 2013 год, притом что их всего двое, а на руках еще нет и альфа-версии. Будем надеяться, что Theory хватит сил довести проект до релиза до того, как из бетона вырвутся ростки деревьев, а стоящие на шоссе машины обратятся в прах. ■

Будем ждать?

Головоломка про робота и путешествия во времени от авторов 3DMark. Техническое оформление — выдающееся.

Процент готовности: 40%

ЖАНР
Стратегия/RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Cyanide Studio Montreal
САЙТ ИГРЫ
paradoxplaza.com/games/impire

ДАТА ВЫХОДА
Начало 2013 года

IMPIRE
ИМПЕРИЯ ЗЛА

Кирилл Волошин

Наш собеседник
Ив Бордело

Должность:
Глава Cyanide Studios Montreal.

О современных играх:
Индустрия меняется, появляются новые тренды, — но место для Dungeon Keeper остается при любых условиях.

Идея перезапустить **Dungeon Keeper** через Kickstarter давно витает в воздухе. Но пока авторы той великой игры раздумывают и теряют время, все новые и новые разработчики берутся делать свою вариацию на тему «я плохиш, сижу под землей, чахну над златом и мучаю добрых героев».

У **Paradox Interactive**, например, сегодня в производстве сразу два проекта, которые в той или иной степени можно назвать наследниками Dungeon Keeper. **A Game of Dwarves** более-менее близка заветам оригинала: там нет прямого управления подчиненными, а игрок должен постоянно следить за настроениями юнитов. Но она не то чтобы смешная, да еще и про гномов, а не про бесов и демонов. А вот **Impire** близка к оригинальному «Хранителю подземелий» по тематике и настроению и, подобно прошлогодней **Dungeons**, не чурается перемен. Французы **Cyanide** собираются скрестить Dungeon Keeper с… **Warham-**

Набеги на окрестные деревеньки будут различаться по уровням сложности — от легких до ОЧЕНЬ тяжелых.

В специальных комнатах мы сможем лечить и тренировать своих подчиненных.

Периодически по сюжету нам придется сражаться с разными боссами — для них потребуется особая тактика и подготовка.

Возможность объединяться в отряды и проводить совместные атаки явно поможет игрокам в кооперативе.

mer: Dawn of War 2. Мы связались с разработчиками и выяснили первые подробности об этом смелом эксперименте.

БААЛ В ТЕЛЕ ГОБЛИНА

Прежде всего французы задали не только общие цели в духе «отстроить подземелье побольше и убить всех, кто туда заходит», но и приготовили полноценную сюжетную кампанию с роликами, диалогами и квестами. Для этого они наняли профессионального писателя и поместили действие игры во вселенную **Majesty 2**. Та славится своим ироничным настроем, да и в Cyanide, судя по **Chaos League** и **Of Orcs and Men**, любят пошутить, поэтому проблем с черным юмором и пародией, которые просто необходимы любому «Хранителю подземелий», в Impire не будет. Чего стоит одна только завязка истории: могущественный демон Баал был вызван из глубин преисподней туповатым магом по имени Оскар и помещен в тело... импа, то есть маленького бесененка. Оскар хотел, чтобы тот служил ему, но Баал вырвался на свободу и теперь в таком малоприглядном виде должен вернуть себе могущество и построить собственную империю.

ИЗ ДЕТСКОЙ

Несмотря на внешние перемены, демон сохранил многие магические способности. Главная из них — это, конечно, призыв различных помощников, которые будут отстраивать и защищать чертоги Баала. В первую очередь он призывает бесов-рабочих, они должны заставить темницу всевозможными комнатами самого разного назначения. По словам авторов, в отличие от Dungeon Keeper, в Impire размер помещений определен заранее, поэтому рабочие тут не копают и стучат молоточками, а просто минируют и взрывают стены в нужных местах, залпом освобождая нужное пространство.

В принципе, рабочие и сами способны дать отпор различным героям — гномам, людям, эльфам, варварам и даже некромантам, — которые будут периодически спускаться в наши катакомбы в попытке убить Баала. Бесы могут, к примеру, поджечь индюка, послать его в сторону непрошенных гостей и подорвать перепуганную птицу (тут почему-то сразу вспоминаются самоотверженные гоблины из **Overlord**). Но основной ударной силой в руках Баала станут более мощные юниты — демонические берсеркеры, колдуны, суккубы, разведчики, привидения и адские гончие. Трогательная деталь: призывать их можно в комнате под названием «Детская».

Другое мощное средство от непрошенных гостей — смертоносные ловушки, которые придется сначала изготовить в специальной мастерской. Одни традиционно ранят, калечат и убивают вражеских приспешников, другие работают по принципу медвежьего капкана. Схваченных в плен героев, естественно, разрешат помещать в разные комнаты пыток. Там их будут сечь плетью сексапильные суккубы, используют в качестве живых мишеней, принесут в жертву и даже превратят в бомбы. Одним словом, с черным юмором в Impire точно все будет в порядке.

ПРЯМОЙ КОНТРОЛЬ

На призыв и содержание юнитов, естественно, нужны ресурсы: мана, золото и продовольствие. Раздобыть это можно не только в самой темнице и в специальных комнатах (где разрешат конвертировать и обменивать ресурсы), но и в окрестных деревеньках, расположенных на поверхности. Там же будут находиться некоторые квестовые персонажи и предметы. Соответственно, в любой момент мы сможем совершить набег, отправив на поверхность отряды демонов.

Тут мы подходим к главному отличию Impire от Dungeon Keeper. У **Bullfrog Productions**, напомним, юниты были самостоятельными личностями со своими потребностями, характером и отношением к тому, что и как делает хранитель подземелья. Управлять ими напрямую мы не могли. А французы проповедуют другой подход. «Мы хотим дать игроку больше контроля над героями, чтобы те эффективнее защищали территорию и с непринужденностью совершали набеги», — заявили они в нашем интервью. В Impire мы сможем объединять подчиненных в отряды по четыре бойца и управлять ими как в любой RTS — просто объединяя рамкой и кликая в нужную цель. При этом, как в Dawn of War 2, придется грамотно подбирать юнитов, чтобы они дополняли друг друга. В правильном сочетании они получат дополнительные бонусы и особые способности: например, смогут проводить совместные атаки, сбивающие врагов с ног.

Еще один современный тренд, перекочевавший в Impire прямиком из Dungeons, — возможность в любой момент переключиться на самого хранителя подземелья, Баала, и напрямую управлять им. Он будет бить, плеваться заклинаниями, кастовать ауры, повышающие характеристики соседних союзников, и вообще вести себя как герой типичной RPG. Благо что у демона будет шкала опыта, уровни и возможность совершенствоваться в одной из трех специализаций — маг, командир или воин. К слову, юниты тоже развиваются: их оружие и броня имеют по три уровня апгрейда.

Наконец, французы не забывают про мультиплеер. В Impire будет возможность проходить кампанию в кооперативе на четырех человек (подробностей на этот счет пока нет) и сражаться друг с другом в таких режимах, как «Царь горы» и «Захват флага». В этом случае будут образованы две команды по два игрока в каждой. Одна получит доступ к возможностям и юнитам демонов, другая выступит на стороне нежити. Как обещают авторы, в зависимости от фракции геймплей будет достаточно заметно разниться. Поиграть за «добрых» в принципе нельзя.

■■■

Понятно, что в таком виде Impire трудно назвать настоящим наследником Dungeon Keeper. Французы делают более современную и динамичную игру, с упором на сюжет, экшен, прокачку и мультиплеер. С другой стороны, стратегия в Impire не задвинута на задворки, а фирменного черного юмора и «той самой» атмосферы здесь хоть отбавляй. Получить же забавную смесь Dungeon Keeper и Dawn of War 2, украшенную камерами пыток, ловушками и развратными суккубами, — это, согласитесь, тоже неплохой вариант. ■

Будем ждать?

Всемогущий князь демонов заточен в теле крошечного гоблина — свежий взгляд на Dungeon Keeper с упором на стратегию, прокачку и садомазо.

Процент готовности: 60%

ИГРОМИР

Материал подготовили: Ян Кузовлев, Дмитрий Ежов, Максим Бурак, Антон Мухатаев, Александр Пушкарь, Илья Янович, Денис Мурин

КРОКУС-ПОКУС

ИгроМир» второй год уже проходит в «Крокус Экспо», но на этот раз переехал в другой павильон. Изменилось на самом деле не так уж много: так называемую «семейную зону» (где можно было потанцевать с Wii и Kinect, поиграть в добрые игры и даже, кажется, улететь на радугу с веселыми медвежатами) оградили в отдельную секцию, до гостиницы «Аквариум», где проходила часть наших встреч, добираться приходилось заметно дольше... и, кажется, все. «Крокус» гораздо приятнее ВВЦ, но старые проблемы старого «ИгроМира» остались — много шума, мусора и суеты. Причем не то чтобы на том же gamescom дела обстоят как-то принципиально иначе, но там, во-первых, есть специальные бизнес-павильоны, и никто друг другу не мешает, во-вторых, проектов и компаний там все-таки гораздо больше, поэтому настоящие ценители игр готовы терпеть любые неудобства.

Вот и получается, что впечатления от «ИгроМира» каждый раз зависят в большей степени от того, кто в нем участвует и что там показывают. В этот раз, например, совсем не было Electronic Arts, Sony отдувалась через партнеров, а Microsoft отделалась микроскопическим стендом с мультиплеером Halo 4, моделями, изображающими Чифа и Кортану, а также большим баннером снаружи.

И все-таки «ИгроМир» — видеоигровой праздник. Чувства, когда ты в один день и в одном месте встречаешься с кучей своих друзей и коллег, с которыми давно не виделся, да еще и в контексте нашего общего любимого увлечения, все еще бесценны. Ну и, конечно, все вышесказанное вовсе не значит, что редакции «Игромании» было нечего смотреть, не во что играть и не с кем говорить. ■

Nintendo®

ПРИХОДИТ В РОССИЮ

Сатору Сибата хорошо известен поклонникам Nintendo. Пока мы ждали начала пресс-конференции, к нему выстраивались очереди за автографами.

На выставке нам выдалось поиграть в 3DS-версию Epic Mickey, и она прекрасна. Что особенно забавно: среди посетителей в нее вообще никто не играл, стенд пустовал.

Про отношения **Nintendo** с Россией еще век назад убедительно писал революционер Ленин: «Верхи не могут, низы не хотят». На «ИгроМире 2012» Nintendo попыталась сделать так, чтобы ее, наконец, захотели, — сняла много места под показ Wii U и новых игр для 3DS, натаскала консультантов, которые неплохо знали игры компании, и даже устроила небольшое косплей-шоу. Венцом этого стала пресс-конференция, на которой побывали президент Nintendo of Europe Сатору Сибата и управляющий директор по маркетингу Лоран Фишер. Первый уже приезжал в Россию, когда Nintendo официально пришла на российский рынок несколько лет назад, но тогда это была скорее формальность. Теперь у Nintendo вроде бы появился план, как отвоевать хоть какую-то долю местного рынка у **Sony** и **Microsoft**.

На пресс-конференции компания объявила, что подписала соглашение с новым дистрибьютором, OCS, который позволит снизить цены на игры и приставки, а также исключит задержки с их появлением в продаже. Wii U можно купить в нашей стране с 30 ноября по цене в 12 000 рублей за Basic-комплектацию и 14 000 рублей за Pro-вариант. При этом цена на игры будет варьироваться от 1900 до 2400 рублей, что в среднем даже немного дешевле, чем у Xbox 360 и PS3. Стоимость других консолей тоже упадет: обычная 3DS будет стоить 7500 рублей, 3DS XL — 8500 рублей, Wii — 7000 рублей. Уже работает русская версия цифрового магазина eShop, где цены тоже ниже, чем в других европейских странах. И это еще не все — до конца года запустят русскую версию Nintendo Club, где игроки могут обменивать коды, прилагаемые к играм и консолям, на сувениры, а в Москве заработают первые точки с бесплатным Wi-Fi для обладателей 3DS.

На «ИгроМире» показали достаточно проектов из так называемого «окна запуска» (первые 4-5 месяцев), чтобы составить мнение о Wii U. Фактически из заметных игр там не было только **Call of Duty: Black Ops 2**, которая, как говорят, на Wii U выглядит лучше, чем на других консолях. Увиденное скорее обрадовало, чем разочаровало, — громоздкий с виду GamePad оказался небольшим, легким и удобным, а также удивил ярким экраном. Pro-контроллер лежит в руках практически идеально. Графика в играх была очень разная: кто-то привез старые, неоптимизированные версии, где-то явно не настроили телевизор, а **ZombiU** мешало то, что с ней явно спешат, а делать ее начинали под PS3 и Xbox 360. Хотя часть мультиплатформы (как минимум **Ninja Gaiden 3** и **Assassin's Creed 3**) совершенно точно выглядела лучше, чем у конкурентов.

Одной из заметных игр на запуске Wii U станет уже вышедшая на других консолях **Tekken Tag Tournament 2** (не забудьте заглянуть в раздел рецензий). На консоли Nintendo она появляется в специальной версии — с костюмами из «Марио», грибами и другими атрибутами. Приехавший на «ИгроМир» создатель Tekken Казухиро Харада был единственной действительно большой звездой выставки. Россию он посетил впервые, и то, что среди файтингов серия Tekken у нас следующая по популярности за **Mortal Kombat**, его и рассмешило, и удивило. Как большой любитель выпить, первые свои дни в Москве Харада провел за рюмкой водки — вероятно, только так он и смог выдержать напряженный график... Полную версию интервью смотрите в «Видеомании».

Эксклюзивы вряд ли убедят тех, кто к Nintendo относится с подозрением: новый 2D-Марио выглядит намного изобретательнее того, что летом выходил на 3DS, но в таком виде уже слегка поднадоел, ZombiU интригует отсылками к **Dark Souls** и использованием возможностей контроллера, но не так, чтобы сразу захотелось купить приставку, а **Rayman Legends** вовсе перенесли на начало 2013 года. Как ни странно, спасает положение **Nintendo Land**, почти идеальный сборник игр для выпившей компании или семьи, когда-то подсевшей на Wii Sports, — он в одиночку доходчиво объясняет, что такое ассиметричный геймплей и почему это здорово. Но главное у Wii U все равно впереди: весной выходят чем-то схожие, хотя и очень своеобразные **The Wonderful 101** и **Pikmin 3** — обе претендуют на звание лучших игр выставки. Тем не менее Nintendo в России придется еще много поработать, и далеко не все будет зависеть от местного отделения. Об упомянутых играх и самой консоли читайте подробнее в ближайших номерах «Игромании». ■

INJUSTICE:GODS AMONG US

Кроме полураздетых женщин и начинающих блогеров, на выставке удалось увидеть и продюсера **NetherRealm** Эрина Пипергердеса, который дружелюбно предложил нам поговорить про супергеройский **Injustice**, одновременно устраивая сладкие зарубы между почетными членами вселенной DC. Как оказалось, билд игры был не самым свежим: доступно менее десяти героев и всего несколько локаций, одна из которых находилась в процессе активного допиливания. Но даже этого с лихвой хватило, чтобы убедиться как минимум том, что Injustice — это не просто **Mortal Kombat** про сильных мужчин и женщин в обтягивающем трико, а намного более веселый и свежий файтинг.

Каким бы хорошим ни был вышедший в 2011 году Mortal Kombat, но строился он на привычной для серии механике и приемчиках, которые просто старались выглядеть лучше и зрелищнее. В случае же с Gods Among Us разработчики принялись не только с нуля создавать саму механику игры, но и по-новому учить бойцов драться. То есть получили наконец-то возможность как следует развернуться. У каждого героя (и злодея) в Injustice по два стиля боя, между которыми можно переключаться прямо на ходу. К примеру, Найтвинг в одном режиме грозно, но достаточно медленно размахивает длиннющим копьем, а во втором — рассоединяет его, превращая в две продолговатые дубинки, и молниеносно набрасывается на соперника, словно подвыпивший гопник в темном переулке. И если в Mortal Kombat можно было в особо опасный момент просто зажать кнопку блока, то в новом проекте NetherRealm так сделать не получится, теперь от ударов нужно просто отходить назад. Казалось бы, глупость какая-то, но после первого же раунда понимаешь, что так игра выглядит более динамичной и не превращает драки в топорные перепалки.

Если вспомнить МК, то там некоторые арены предполагали какую-то минимальную интерактивность, но в Injustice этот элемент вывели на совершенно новый уровень, сделав каждую локацию частью боевой механики. В любой момент с оппонентом можно сделать что-нибудь гадкое с помощью подручных средств — ударить машиной, сбросить навес, нажать кнопку на пульте и выпустить ракету или пальнуть лазером, а если выбить серию комбо в нужной точке, то можно отправить врага сквозь стену или какое-нибудь здание в другую часть локации, где найдется обновленный арсенал для пыток. Причем у каждого героя свой подход к применению разбросанных по уровням предметам.

Но все же совсем без заимствований из последнего Mortal Kombat не обошлось. К примеру, по ходу боя у персонажей заполняются полоски силы, которые можно использовать для дерзких контратак, а также, в случае полного заполнения шкалы, для суператаки в духе X-Ray из МК, но с более царским размахом: Супермен выбивает неприятеля в космос, а затем ударом по голове отправляет назад, Флэш обегает Землю по экватору и заряжает врагу апперкот, а Соломон Гранди сначала тыкает в оппонента ножом, а затем бьет по голове надгробием, которое неаккуратно извлекает из собственного пуза.

Главную интригу Эрин Пипергердес сохранил в тайне и не объяснил, с чего вдруг начались такие сумасшедшие разборки и почему это Брюс Уэйн вознамерился лишить Кларка Кента его фирменного чубчика, а Женщина-кошка бросилась рвать волосы с головы Чудо-женщины. Также не удалось выбить из него интересных подробностей об управлении в Wii U-версии игры, которую не так давно анонсировали. По поводу последнего Пипергердес сообщил лишь, что с планшетом-контроллером разработчики очень много экспериментируют, пытаясь найти «идеальную схему», а также добавил, что выйдет игра, скорее всего, на всех трех платформах одновременно. ■

Женщина-кошка своим хлыстом может укротить не только животных.

Скорее всего, мраморные статуи на заднем фоне можно использовать как импровизированные кувалды.

ОГНЕМ И МЕЧОМ 2: НА КАРИБЫ!

На Карибы!» работает по принципу испорченного телефона. Оригинальную игру про рыцарство с конями только самый ленивый не сравнивал с **Sid Meier's Pirates!**, разве что в вымышленном средневековье сухопутной крысе составляли компанию немытые бородатые ландскнехты, а места кораблям там совсем не было. Дополнение к **Mount & Blade** пытается логично замкнуть круг и апеллирует к тем, кто сильно соскучился по пиратской тематике. Кроме того, в претензиях к классике у разработчиков оказался нереалистичный штурм городов (пара дуэлей — и губернатор складывает полномочия!).

На Карибских островах никак не обойтись без сражений на кораблях, поэтому в новом дополнении реализованы морские баталии. Необходимо учитывать силу и направление ветра, выбирать правильные снаряды и стараться не попадать под выстрелы. У кораблей модульная система повреждений, поэтому можно, например, зарядить пушку книппелями, сломать мачты и взять чужую каравеллу на абордаж. Менее воинственные игроки занимаются обычными для Sid Meier's Pirates! Делами — закупаются ромом и сахарным тростником на одном острове и реализуют товар на другом. Предвосхищая главный вопрос: лошади все равно остались, на палубе корабля им делать нечего, поэтому конное пиратство только на суше.

Разработчики явно идут ва-банк. Либо вы растерянно пожимаете плечами и уходите играть во что-нибудь другое, либо пробуете провести за Карибами полчаса и обнаруживаете, что времени прошло уже в десять раз больше. Мы уверены, второй вариант гораздо предпочтительнее. ■

ЭАДОР: ВЛАДЫКИ МИРОВ

Игра мечты одного разработчика понемногу приобретает человеческий вид. Речь здесь вовсе не о новом трехмерном движке или отсутствии аляповатого славянского арт-дирекшена. В **Snowbird Game Studios** не стали прислушиваться к радикальным фанатам и сделали доступную и приятную игру. За партией в оригинал можно было провести, без шуток, несколько дней. Новый «Эадор» — сплав значимых пошаговых стратегий. Вселенная «Владык миров» разбита на небольшие осколки, которые никак не могут поделить между собой несколько могущественных волшебников. На глобальной карте мы заключаем союзы, плетем интриги и следим за общим состоянием дел. Меняем масштаб. Отдельные островки-осколки поделены на провинции, которые нужно захватывать и развивать, совсем как в серии **Total War**. В случае конфликта с местным населением сражаемся на гексагональном поле, как в **King's Bounty**. Маленькая деталь: герой не нанимает огромные армии, а ходит с небольшим отрядом, поэтому к его комплектации стоит подходить крайне ответственно. Более того, чародею придется следить за кармой — например, если любите поднимать мертвецов, то можете забыть о союзе с эльфами-пацифистами.

Играть в это следует вот почему: карты в тех же «Героях» все больше заставляли игроков сталкиваться с «бутылочным горлышком» — дорогу к вражескому городу обычно перегораживал какой-нибудь сильный монстр, и в итоге на уровне было от одной до нескольких ключевых точек, а не равномерная линия фронта, которую необходимо держать. А здесь фронт есть. Таким образом, партия становится намного сложнее и интереснее. ■

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST

Ubisoft привезла на «ИгроМир» уже знакомое (по трейлеру, а также выставкам E3 и gamescom) демо игры — небольшой отрывок из миссии на ирано-иракской границе, в которой ветеран Сэм Фишер упорно мешает жить очередным восточным террористам. Визуально этот эпизод больше всего напоминает последний выпуск **Ghost Recon**: Фишер мечется по просторной солнечной локации (с хибарами и джипами), прячется за плитками, часто использует ультрасовременные гаджеты и даже не стесняется приглашать себе на помощь союзную артиллерию. На выставке, впрочем, нам показали всего лишь один из трех возможных способов выполнения этой миссии (так называемый агрессивный «стиль танка»), и тех же грязных радикалов, как заявил ведущий дизайнер игры, можно устранить и, например, незаметно подкравшись на корточках одним из обходных путей (частично такой вариант будет связан с использованием акробатики).

Так или иначе, экшеном разработчики гордятся особенно сильно — именно в адреналиновых сценах наиболее заметна усердная работа студии над анимацией и эффектами. Шутка ли, даже в постановочных сценках здесь постоянно творится что-то очень быстрое и жестокое вроде допроса в формате QTE, в рамках которого Сэм самозабвенно лупит оппонента головой об стол. Пожалеть беднягу, впрочем, тоже будет можно: Фишер, конечно, давно уже старый псих, но от нелепого градуса жестокости, как в **Conviction**, авторы все-таки решили отказаться. Мол, история в этот раз не настолько личная, чтобы жарить кого-то на сковородке.

Опять же, убивать все, что шевелится, совершенно необязательно. Ту же миссию можно пройти совершенно иначе — где-то проползти по сточным канавам, где-то повисеть над бездонной пропастью, чтобы избежать неприятной встречи с патрулирующим часовым, а где-то выманить врагов из дома хитроумным гаджетом, дабы спокойно поговорить с их лидером. При этом Blacklist умудряется следовать традициям серии — почти всю игру можно пройти, полагаясь только на очки-сонар и свою смекалку. Вернется и наша связная Анна Гримсдоттир, которая в демо с «ИгроМира» давала Сэму ценные советы и управляла артиллерийским ударом.

Зато в Blacklist изменился и сам герой. Если раньше его

озвучивал суровый 62-летний Майкл Айронсайд, то теперь за него говорит 32-летний актер Эрик Джонсон, известный в первую очередь за роль квотербека Уитни в первых сезонах сериала «Тайны Смолвиля». Сам Фишер теперь перестал был пешкой в чужих политических играх и создал новую шпионскую организацию «Четвертый эшелон», подчиняющуюся исключительно президенту США, что позволяет Сэму делать все что угодно, лишь бы во благо Штатов. Так что сковородка и допрос путем втыкания американского флага в непредназначенные для этого части тела еще могут вернуться. ■

FAR CRY 3

В случае с **Far Cry 3 Ubisoft** давала ковыряться в практически готовой игре, попутно шепча на ушко тонны уже известной о проекте информации. Большой остров, открытый мир, безумие, кровожадные пираты, можно кататься на машинках и другой технике, а также резать кабанов и умирать от лап медведей и тропических бобров. Причем все это приправлено настолько сочной и яркой картинкой, что можно заработать хороший южный загар, поиграв в Far Cry 3 чуть больше часа.

Ограничивать игрока в передвижении по острову (да и в стиле игры) разработчики практически не планируют: можно с ходу забраться куда-нибудь поглубже в джунгли, убить козу, сделать из нее сумку для грибов и после пары перепалок словить в голову пулю случайного пирата, который буднично шел с друзьями кого-то насиловать и грабить. А можно, например, залезть на радиовышку, сломать прибор, блокирующий ее сигнал, и подчистить парочку ближайших блокпостов, тем самым обезопасив небольшой район, а затем отправиться спасать местных жителей. Либо все же решать собственные проблемы и продвигаться по сюжету.

По первым впечатлениям, Far Cry 3 отлично сочетает в себе свободу игр с открытым миром, где полно ярких возможностей для веселого времяпровождения, с круто поставленными сюжетными миссиями, которые напоминают все ваши любимые боевики одновременно. Правда, на опыте **Far Cry 2** мы знаем: получаса с игрой не хватит, чтобы высмотреть всех демонов и увидеть, как склеенные изолентой элементы игры начнут отваливаться. Но пока — отлично.

WORLD OF WARPLANES

Впервую очередь нельзя не заметить, что студия **Wargaming** на «ИгроМире» хвасталась не только самолетами, но и только что введенной в **World of Tanks** реалистичной физикой и обновленной графикой. С выходом обновления 0.8.0 игра засияла новыми красками в самом прямом смысле этого слова: чугунное небо и бурая почва сменились яркой лазурью и зеленой травкой, а танки, наконец, отлипли от земной поверхности и научились падать с обрывов и подпрыгивать на кочках.

Но за всем этим необязательно было ехать на выставку, к тому моменту патч уже вышел в открытый доступ. А из совсем-совсем нового «варгейминги» показывали переиначенную систему апгрейдов в **World of Warplanes**. В отличие от танков, которые особой гибкостью улучшений не отличались, самолеты можно будет настраивать в очень широких пределах, включая форму крыльев. И это, кстати, тоже абсолютно исторически-достоверный момент: в реальной жизни летательная техника постоянно модифицировалась, и прототип самолета, который только-только сошел со стапелей, мог вообще ничем не походить на финальную версию, отправляющуюся в бой. От выбора модулей здесь зависит очень многое — вплоть до типа вооружения и количества ячеек, куда его можно будет встроить. В размышлениях о том, что же лучше — пара легких пулеметов или одна тяжелая авиационная пушка, снижающая маневренность до нуля, но прошивающая любую броню насквозь, — можно будет провести не один час. Либо вовсе этим не заморачиваться, ограничившись готовыми «пакетами» улучшений, удобства ради расположенными по возрастанию крутизны. Просто скупайте их последовательно и наблюдайте, как вырастает огневая мощь.

Александр Пушкарь

SID MEIER'S XCOMIZATION XCOM ENEMY UNKNOWN

ЖАНР
Пошаговая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Firaxis
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
xcom.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Вспомните первый **X-Com**. В черноте космоса висел сине-зеленый шарик планеты Земля. Одного взгляда на него хватало, чтобы стало страшно — просто от осознания того, насколько же мы в самом деле беззащитны и одиноки. Человечество замкнулось в своем маленьком мирке, полагая себя венцом природы и хозяевами всей планеты. Но что если в этот мирок однажды возьмут, да и вторгнутся недружелюбные соседи? Ведь никто нам не поможет. Справляться придется самим.

И пусть в ход идет лучшая техника и вооружение — в сравнении с марсианскими технологиями все земные пулеметы и ракеты не более чем пшик. Пришельцы устраивают террор по всей планете, похищают людей и обращают их в зомби, завладевают разумом членов правительства и устраивают в небе гонки на летающих тарелках, — а у нас только и есть что два истребителя да взвод неопытных солдат, гибнущих от одного попадания в грудь. Как тут не утратить веру в спасение?

Только после десятков сбитых тарелок. Только после того, как бойцы закалятся и перестанут дрожать при встрече с каждым захудалым сектоидом. Только после того, как на страже планеты встанут первые гибридные истребители, собранные из обломков чужих технологий. Только тогда можно будет перевести дыхание, осознав, что не так все, пожалуй, и плохо. Что голубой шарик в бескрайней пустоте не так уж и беззащитен и вполне способен показать зубы, если понадобится.

Ну а теперь настало время собраться с силами и устроить встречный визит вежливости, чтобы отыграться за весь перенесенный ранее ужас.

Близкие контакты третьей степени

Пожалуй, самое главное в новом **XCOM** — то, что он сохранил эти ощущения. И хотя пресловутую планету заменил технологичный голографический глобус, а база теперь полным-полна людей, бодрым тоном докладывающих о последних событиях, атмосфера в игре царит очень напряженная.

Нужный тон задается в первой же миссии, где в промежутках между обучающими подсказками нам демонстрируют исход первой встречи отряда «икс» с внеземным разумом (кстати, если вы хотите получить статистику без потерь, обучение следует пропустить). В ходе осмотра местности солдаты натыкаются на изувеченные тела, испытывают на себе мощь плазменного оружия и впервые сталкиваются лицом к лицу с пришельцами. После свидания на базу возвращается лишь один счастливчик.

После такого старта всякий доклад об инопланетной активности заставляет вздрогнуть и почувствовать себя принцем Джоном из «Мужчин в трико»: «Я вкусно поел, чудно покакал и не желаю слышать никаких плохих новостей». Но, увы, новости в основном будут именно плохие. То летающая тарелка начинает кружить над крупным поселением, пугая жителей, и надо посылать истребители на перехват (причем еще неизвестно, кто кого собьет). То вражий десант высадился в трех странах одновременно и устроил резню — и приходится выбирать, кого спасать. Паника на местах неуклонно растет, денег никогда ни на что не хватает, исследования продвигаются со скоростью раненой черепахи, а если не дай бог еще и на миссии случатся потери…

Тем контрастнее на этом фоне выглядят сообщения об успехах. Персонал базы радуется и празднует, хвалит любимого командира. А сам командир расплывается в довольной улыбке и откидывается на спинку кресла перед монитором.

Братья по оружию

Разобраться с основами игрового процесса труда не составит, разработчики упростили все, что упрощению поддавалось. И речь сейчас идет не об «оказуаливании» (простите), а о простом бытовом комфорте, к которому игроки успели привыкнуть за последние годы.

В оригинале тактические бои выглядели следующим образом: каждого из двадцати с лишним бойцов нужно было переместить, повернуть в нужную сторону, задать нужное положение тела и так далее. Один ход мог занять минут пятнадцать, причем не тактического планирования, а именно рутинной

База в разрезе. Разработчики говорят, что хотели сделать ее похожей на муравьиную ферму.

Внешность бойцов можно настраивать на свой вкус. Это вот, например, мой героический Rainbow Squad. На скамейке запасных сидит взвод «альпийских тетеревов», выкрашенных строго в белый.

раздачи приказов. Подробно, дотошно, но в наш век бы совершенно точно не прижилось.

Бои Enemy Unknown имеют мало общего с первым X-Com, напоминая скорее старенькую **Incubation: Time Is Running Out**. Привычных очков действия здесь нет, есть только две условные «фазы хода». В течение первой можно перебежать с места на место, в течение второй — совершить выстрел, бросить гранату, подлечить друга или махануть на вдвое большую дистанцию.

Это игра про позиционные перестрелки на все 360 градусов. Встретив друг друга, люди и инопланетяне рассредоточиваются за укрытиями и приступают к обмену ударами. Кто лучше спрятался — тот и победил. В идеале. На практике же игра позволяет себе очень странные «перекосы» в прицеливании: то снайпер вдруг промажет при 99%-ном шансе на попадание, то пришелец с пистолетом жахнет «критом» через полкарты, да еще и по укрытому со всех сторон бойцу. Учитывая, что за ход обычно дают выстрелить лишь однажды, каждый такой сюрприз может полностью изменить соотношение сил. А если играть без сохранений — то и в игре в целом. Получается, бой нельзя нормально спланировать, и это несколько портит удовольствие от игры и задевает самолюбие.

На самом деле потеря одного солдата к моментальному проигрышу никак не приводит, но вызывает такую бурю чувств, какую не испытать ни в одной другой игре. Когда умирает боец, который был с вами с самой первой миссии, успел заслужить личный позывной и подняться в звании до полковника, хочется разбить монитор и отойти покурить. Дело даже не в том, что жалко терять сильного ветерана, — просто к членам отряда «икс» действительно привязываешься.

Зона 51

Стратегический режим изменился заметно меньше, хотя и слегка обеднел. Вам больше не позволят выбрать произвольную точку для постройки базы — только указать континент, где бы вы хотели квартироваться. Да и база может быть лишь одна, в прочих уголках планеты разрешено только развешивать спутники слежения да парковать истребители, чтобы им ближе было лететь. Плюс нельзя докупить второй десантный челнок, все вылеты совершаются исключительно из «центра» и только в одну точку, даже если инопланетяне бушуют по всей планете разом.

В остальном все более-менее по-старому. Нанимаем инженеров для возведения построек и сборки оборудования, ученых для ускорения исследований и солдат для понятно чего. Бойцы время от времени вылетают на задания, возвращаясь с опытом и трофеями, которые можно пустить в дело (без инопланетных запчастей, к примеру, не собрать плазменное оружие) либо продать на черном рынке.

Раз в месяц с нами связывается некая лысая башка, представляющая интересы шестнадцати участвующих в проекте «икс» стран, и требует отчитаться о проведенной деятельности. Если упущенных тарелок нет, все миссии прошли успешно и паника в регионах не достигла пиковых значений — оставляет чемодан денег и исчезает еще на тридцать дней. Иногда, впрочем, может подбросить задание или затребовать партию товара в обмен на приличное вознаграждение. Рутина.

Еще одно «современное» отличие — четко сформулированные задания. Если раньше мы тыкались вслепую, самостоятельно догадываясь, чего от нас требуют для продвижения по сюжету, то здесь научный отдел всегда подскажет, кого взять в плен и допросить, какое исследование провести и какой цех срочно построить.

War stories

XCOM — игра очень эмоциональная. В нее сложно играть с холодным расчетом, разве что вы готовы без устали сохраняться и загружаться — слишком уж многое тут отдано на откуп генератору случайных чисел: скажем, прошмыгнет летающая тарелка там, где не было родных истребителей, и перепуганная страна тут же покинет проект. И ничего с этим уже не сделать, идеальное прохождение срывается вмиг. Обидно. Но, с другой стороны, почему бы и нет? Победить можно и без этого, зато момент запоминающийся — будет потом что рассказать.

После прохождения у каждого наберется с десяток таких историй. Кто-то проиграл пришельцам два континента из пяти и едва-едва победил на последних соплях. Кто-то прошел всю игру за двадцать девять боев, так ни разу и не увидев высокотехнологичного оружия, — игра закончилась раньше. А кто-то, напротив, исследовал все, что можно, взял в плен каждого доступного пришельца и вооружился так, что по финальной миссии шел в полный рост, ничего не боясь. Вариативность не запредельная, до многообразия оригинала ремейк не дотягивает, тем не менее армейские байки возникают одна за другой, и делиться ими с друзьями — одно удовольствие.

По мере роста в званиях боец приобретает сначала класс, а затем — прозвище. Страшно представить, за что снайпер Артем Васильев получил такое погоняло.

Полет десантного челнока длится считанные минуты, но даже за это время на базе могут произойти новые события.

К сожалению, ближе к концу игра ощутимо сдает. Если вы допускали ошибки в планировании и спасение Земли затянулось, то миссии начнут повторяться — ведь они не генерируются на лету, а случайным образом выбираются из нескольких десятков заготовленных вариантов. А если, к примеру, у вас случится дефицит инопланетных ресурсов, то придется потратить несколько игровых месяцев на рутинную охоту на НЛО.

Хуже всего дела обстоят с концовкой, которая вызывает примерно те же чувства, что и финал **Mass Effect 3**: «И ради этого я столько времени играл?» Линейная миссия, невнятный видеоролик и краткая статистика даже без занесения в книгу рекордов — вот и все, что положено спасителю человечества.

Впрочем, остается надежда на дополнение, слухи о котором поползли по Сети буквально сразу же после релиза. Не DLC с именными персонажами, которое уже анонсировано официально, а именно расширение самой игры, в котором земляне все-таки доберутся до родины пришельцев. А то сейчас Enemy Unknown сильно напоминает любительский ремейк **Black Mesa**, куда так и не вошли эпизоды на планете Xen, хотя все прекрасно знают, что они там должны быть.

■■■

Как бы то ни было, XCOM — одна из самых значимых игр, вышедших в этом году, а заодно претендент на звание лучшего ремейка в истории. Firaxis не стали переносить старую механику в новую игру, к чему доселе стремились все претенденты на возрождение серии. Они поступили ровно наоборот: взяли от оригинала лишь оболочку и поместили в нее современную пошаговую стратегию собственного производства, — а уж в жанре они разбираются как никто другой. ■

В Enemy Unknown появился мультиплеер. На выделенную сумму очков закупаем бойцов — людей и пришельцев вперемежку, — а затем сражаемся с командой соперника. Такой себе X-Com PBEM в современной инкарнации.

Криссалиды утратили свои знаменитые ушки, но в остальном не изменились ни на йоту. Подпустите вплотную — и все, конец.

Не смотрите, что противник такой тощий. Эфириалы опасны тем, что возвращают часть нанесенного им урона и могут брать солдат под контроль.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Восхитительная стратегия от мастеров жанра, а заодно — достойное возрождение легендарной серии. К ней есть претензии по сюжету и тактическим возможностям, но увлекательность процесса все это искупает.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

реклама

ПРОДАЁТСЯ ДОМ

Дом расположен недалеко от делового центра, в двух шагах от ст. телепорта «Элизиум». Рядом находится парк и вся необходимая инфраструктура.

AION 3.0

Торги начались!

© ООО «Иннова Системс», 2012. Все права защищены.
Aion® является зарегистрированным товарным знаком и принадлежит NCsoft Corporation.

Вычислить бы крысу

DISHONORED

Жанр
Стелс-экшен
Издатель
Bethesda
Разработчик
Arkane Studios
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
dishonored.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core 3 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,4 ГГц, 4 ГБ, 768 МБ видео

Дмитрий Ежов

Спустя всего пару месяцев после анонса **Dishonored** накрыла лавина безосновательных прогнозов и глупых фантазий. К примеру, говорили, что раз арт-директором проекта выступает небезызвестный художник Виктор Антонов, рисовавший восемь лет назад для **Valve** Сити-17, то у **Arkane** получится игра уровня **Half-Life 2**, только, может быть, еще про чуму и пряничные домики.

Или что на самом деле Dishonored — это такой **Skyrim** про стимпанк, но в десять раз компактнее любой **The Elder Scrolls** (внимание людей, видимо, привлекло слово «вариативность» в пресс-релизе и **Bethesda** в роли издателя). Но самое смешное даже не это. Куда интереснее то, что после прохождения игры все эти пространные характеристики вдруг перестают казаться чьим-то недальновидным бредом. Их даже начинаешь придумывать сам.

Одиссея

Некогда роскошный портовый город Дануолл почти безнадежно охвачен чумой. Верный защитник местной императрицы, телохранитель Корво Аттано, возвращается в столицу, чтобы сообщить о результатах своего путешествия: отыскать вакцину от заразы не удалось даже за семью морями. К дурной вести добавляется дурное происшествие. Прямо среди белого дня императрицу убивает отряд ассасинов, возникших прямо из воздуха; кроме того, люди в черных костюмах похищают наследницу престола — Эмили (между прочим, девушка говорит голосом знаменитой актрисы Хлои Морец).

Попытки Корво дать отпор наемникам приводят лишь к тому, что героя, склонившегося над мертвой дамой, обвиняют в убийстве императрицы и бросают в вонючую тюрьму дожидаться смертной казни. Новым лидером империи становится гнусный регент Кемпбелл, а тем временем на помощь невиновному Аттано приходит организация подпольных лоялистов, искренне мечтающих избавиться от продажного правительства. Оппозиции срочно требуется неравнодушный воин, готовый убивать всех причастных, и Корво, осуществив побег, соглашается на эту роль.

Героя моментально снабжают набором крутого оружия, а явившийся Корво во сне бестелесный дух дарует ему магические способности. Бонусом к арсеналу прилагается жутковатое механическое сердце (позволяет находить на локациях магические руны — местные очки прокачки) и черная маска с грозными окулярами, чтобы никто не вычислил, зато все боялись.

На первом же собрании в пабе «Собачья яма» новые друзья без церемоний поручают

Способность Wind Blast, пожалуй, самая бесполезная при стелс-прохождении: на шум (казалось бы, откуда ему взяться, черт подери!) сбегается вся окрестная охрана.

Прокачанный пистоль — невероятно грозное оружие. Бьет далеко, мощно и прямо в цель.

Маскарад — самая запоминающаяся сцена в игре. Если бы все миссии в Dishonored были такими проработанными...

Пройдя Dishonored, очень хочется еще раз поиграть в Dark Messiah of Might and Magic. Бои на мечах в игре настолько хороши, что за 5-6 часов не успеваешь насладиться ими как следует.

нам расправиться с Кемпбеллом, и с каждой последующей миссией важность ваших целей будет только расти.

Вылазки всегда происходят по одинаковому сценарию, но благодаря красивейшим декорациям каждая из них воспринимается как небольшая отдельная история. Неуютные прогулки по грязным улицам Дануолла, заполненным крысами и алкашами, чередуются тут с изучением роскошно меблированных помещений вроде борделя «Золотая кошка», где, по слухам, держат юную Эмили, или особняка любовницы регента с десятками слуг и забитыми деликатесами столами.

Надо сказать, что аристократы-извращенцы и коварные маньяки-богачи в дорогих декорациях выглядят гораздо отвратительнее. На этот счет в свое время удачно высказалась **Hitman: Contracts**. Dishonored вообще удивительно близка к игре **IO Interactive** духом всеобщей греховности и порока.

Живая мишень

Во время первой загрузки вам деликатно сообщают, что по возможности в игре лучше никого не убивать: трупы служат пищей для крыс, а крысы, в свою очередь, разносят чуму. Так что, если вы всякий раз будете устраивать бойню, финал может оказаться не из приятных (всего концовок три).

Это в большей степени иллюзия (даже если позволять себе «шалости», вы с огромной вероятностью получите благоприятный исход), зато отлично отражает суть игровой механики. Решили работать по-тихому? Полагайтесь на арбалет с усыпляющими дротиками и собственные руки, а потом растаскивайте нейтрализованных врагов по темным углам. Любите подраться? Держите пистолет, ворвань (этакий «коктейль Молотова» по правилам стимпанка: вместо бензина и спирта — китовый жир), стрелы, а также кинжал.

В Dishonored чрезвычайно приятная система ближнего боя, напоминающая своей кинестетичностью **Dark Messiah of Might and Magic**, предыдущую игру Arcane Studios. Но ловко применять удары и блоки тут зачастую недостаточно: противники любят нападать из-за спины, плюс иногда против вас работает окружение — специальные электростолбы, бьющие нежданного гостя током. Так что вдобавок к приемам надо обязательно использовать магию: телепортироваться за спины врагов, выслеживать цели сквозь стены суперзрением, замедлять противников и буквально сшибать их ветром. Но самый зрелищный трюк — примоститься на каком-нибудь балкончике и раз за разом вызывать стаи крыс, которые с упоением будут жрать охранников внизу. При этом богом вы себя вряд ли почувствуете: мана быстро кончается, а на высоком уровне сложности магию приходится использовать каждые пять секунд. Нужно искать компромиссы.

В общем, хорошенько освоившись, на поле боя можно натурально танцевать, причем не важно, будете ли вы аккуратно избегать встреч лицом к лицу либо решите окончательно утопить Дануолл в страшном бедствии. Что стелс, что драки в Dishonored хороши.

В ответе за все

Возвращаясь к вступлению, в какой-то момент Dishonored и правда начинает одновременно напоминать десяток разных игр. Half-Life 2 — своим беспроигрышным артом, **Assassin's Creed** — плавной и стремительной боевой системой, приключения вроде Skyrim — способом подачи истории и ролевыми элементами, а Hitman — вариативностью: у каждой миссии здесь в среднем по три-пять способов прохождения, причем иногда можно даже ошибиться с целью (на том же маскараде все ходят в масках) и убить невиновного (например, подмешав яд в вино).

Но получить полноценное удовольствие от всего этого капустника мешает несколько досадных недоразумений. Главное из них — слабый сценарий. Создав уникальный мир на стыке Диккенса и Брэдбери, а также отдельных наработок **BioShock**, авторы почему-то разыграли в нем беззубый сюжет о возмездии всего с одним важным твистом, да и тот легко предугадывается. Местами история подается быстро и скомканно, местами, наоборот, начинается дикая тягомотина в непримечательных железных декорациях (почти весь финал так и выглядит). Отсутствует нормальная постановка и анимация; видеоролики хочется слушать (диалоги озвучены замечательно), но не хочется смотреть.

■■■

Здесь важно понимать, что, несмотря на серьезные замечания, Dishonored — одна из самых необычных и запоминающихся игр последнего времени. И никто у нее этого не отнимет. Главное — не стоит настраивать себя на какое-то откровение или жанровый образец уровня **Deus Ex: Human Revolution**. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Небезупречный, но атмосферный и врезающийся в память стелс-экшен с выдающейся системой боя.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Илья Янович

Редактор «Игромании»

Странно, но в разговоре о Dishonored, всей такой из себя утонченно-очаровательной, совершенно не хочется обсуждать ни диккенсовские домики, ни крыс, ни даже причудливую маску главного героя. Про Dishonored хочется рассуждать исключительно грубыми, рублеными категориями из игрожура начала века: тут совершенно непереносимый AI, тут кривоватые драки, тут утомительный поиск рун для прокачки, тут на удивление скучный и поверхностный стелс, тут абсолютно никакой сценарий. В общем, играть сложно.

А вот что касается тех самых красивых домиков, то это, конечно, отдельная история. На мой взгляд, Dishonored — очень яркое и очень показательное доказательство того, что наша с вами индустрия, и игровая пресса вместе с ней, еще ходит в подгузниках. Стоит нарисовать мрак, диктатуру и аутентичные викторианские сараи — и все, игра-искусство, сложное высказывание, 10 из 10. На поломанный геймдизайн, собравший в себя все известные (и неизвестные) ошибки девяностых, все резко закрывают глаза. В последний раз такая же история была, кажется, с L.A. Noire, в которой всем хватило большого набора красивых шляп.

Разница в том, что, когда пришло время подводить итоги года, L.A. Noire где-то глубоко затерялся, а вот за победу Dishonored, тем более на фоне поразительно бедных и скучных последних двенадцати видеоигровых месяцев, кто-то всерьез будет голосовать. И это грустно.

Геворг Акопян

Редактор «Игромании»

Dishonored производит сильнейшее первое впечатление. Действительно редкая работа со стилем, куча вмененных возможностей, но, что самое главное, игра, как ни одна другая, передает ощущение мощи главного героя. Корво телепортируется прямо на голову ничего не подозревающему врагу и вонзает холодный клинок в горячую шею, в стремительном подкате вытаскивает пистоль с разрывными патронами, стреляет в морду ближайшему врагу, хватает баллон с горючим и кидает в толпу охранников. Два высоких прыжка, подтягивание на карнизе, и мы уже бежим по черепицам крыш, оставив позади гору трупов.

В Dishonored буквально кожей чувствуешь, что ты — сконцентрированная ловкость, грубая сила и главный ужас в округе. И это здорово. Проблема в том, что игра задумывалась как стелс-экшен с несколькими вариантами прохождения каждой миссии. И именно как стелс Dishonored работает со скрипом. Практически любую миссию можно пробежать по верху, а замедление времени — а позже и полная его остановка — совершенно читерский прием, позволяющий с легкостью воровать ключи с пояса охранников, не прикладывая никаких усилий.

Сценарий слабый (концовка вообще провальная), постановка никакая, враги глупые. В сухом остатке интересный, хорошо проработанный мир, выдержанная стилистика и превосходная боевая система.

Одним претендентом на «Игру года» стало меньше. К сожалению.

Артем Комолятов

Автор «Игромании»

Dishonored я проходил максимально скрытно. Более того — за всю игру убил только однажды, и то в самом-самом конце. Вы можете подумать, что я прожженный гуманист, страсть как любящий стелс-экшены, но на самом деле это не так. Я пускал слюни на весь смертоносный арсенал Корво, но ни разу не использовал ни плотоядных крыс, ни проволочные мины, ни стальные болты арбалета. Почему? Потому что считал, что так *правильно*.

В этом вся убийственная прелесть Dishonored — она дает право выбора. Мы и раньше вершили судьбы людей, городов и даже целых галактик в других играх, но здесь дилемма «убить нельзя помиловать» встает буквально каждую минуту. У Корво есть полное право мстить, мстить изощренно и безжалостно, он может пронестись по Дануоллу кровавым ураганом, пуская в расход всех, кто оказался у него на пути. Но этой игре каким-то образом удается воззвать к вашей совести, даже если вы до сего момента свято верили, что ее у вас нет.

Я выбрал путь безобидного ночного призрака по множеству причин. Я не резал полицию, потому что не хотел, чтобы чума распространилась на невинных горожан. Я травил стражников дротиками со снотворным, потому что не хотел, чтобы принцесса Эмили видела в Корво убийцу. Я щадил злодеев, потому что в душе был не согласен со слоганом игры — «Revenge solves everything». Вы вольны поступать в соответствии со своими моральными принципами — И в этом главная прелесть Dishonored.

Ян Кузовлев

Автор «Игромании»

После появления роликов со скоростным прохождением Dishonored, крупные западные сайты написали объемные материалы о том, что люди, оказывается, неправильно играют. Вам, друзья, следует пить мед игры и наслаждаться, как молодой бог. Созерцать пейзажи в пастельных тонах. Выдумывать изобретательные способы убийства. Искать лазейки для проникновения на очередной стильный викторианский объект.

Dishonored позиционируется как игра про невероятную свободу, а на деле требует от вас делать все, как задумали геймдизайнеры. Отключите, пожалуйста, вон ту сигнализацию. А потом сверните вон в тот переулок, там у стены свалена гора трупов, а сквозь небо еле-еле пробивается лучик света — он у нас надежду символизирует. Внимательно посмотрите на обшарпанные стены и прогнивший матрас, ведь через минуту в особняке неподалеку начнется роскошный бал, а вам необходимо прочувствовать контраст, по-другому нельзя.

Не надо говорить про необходимый культурный багаж, при наличии которого можно понять все цитаты и оммажи. Не нужно называть идиотский сюжетный поворот «классическим». Забудьте про великолепный мир — его делали люди, умеющие только рисовать, играть в Half-Life и смотреть BBC.

У Dishonored отлично получилось манипулировать аудиторией. Можно сколько угодно рассуждать про символизм, возвращение к истокам и торжество новых брендов, но когда из нехитрой игры сразу же делают культ, то становится немного смешно.

КНИГИ ФИЛЬМЫ ИГРЫ СЕРИАЛЫ МУЗЫКА ИСТОРИЯ МИФОЛОГИЯ

ТОМ 12 ДЕКАБРЬ № 12 2012

МИР ФАНТАСТИКИ

www.mirf.ru

СРЕДИЗЕМЬЕ ДО ДЖЕКСОНА

Кто женил Фродо на Галадриэли

МЕЖДУ СВЕТОМ И ТЬМОЙ

Серые джедаи и другие сторонники равновесия

НЕВИННОСТЬ ФАНТАСТИКИ

Мастер-класс Генри Лайона Олди

РАЛЬФ ПРОТИВ РАЛЬФА

Битва рецензий

БОЕВЫЕ ГОНКИ

Между нардами и шахматами

ГАЛЕРЕЯ АНДРЕЙ ФЕРЕЗ

В ПРОДАЖЕ С 20 НОЯБРЯ

РАССКАЗ СТЕПАН ВАРТАНОВ

КОНКУРС НИЛ ГЕЙМАН ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ ПИТЕР УОТТС

16+

Как закалялся «Хоббит»

Кто ещё мог сыграть Бильбо

9 771810 224009 12012

Издательский дом Техномир

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ОБЛОЖКА ХУДОЖНИК АНДРЕЙ ФЕРЕЗ

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Жанр
Шутер
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Danger Close Games
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii U
Сайт игры
medalofhonor.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Core 2 Quad 3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Денис Мурин

ЗА МАМУ И КРОЛИКА!

Ночь. Доки. Два спецназовца медленно и тихо продвигаются к своей цели — фургону с контрабандой, ожидающему погрузки на корабль. Часовые незаметно убиты, на машину установлена бомба. Фургон отъезжает, вы нажимаете на кнопку детонатора и…

Повсюду взрывы, все горит, на вас летят отброшенные взрывной волной контейнеры, напарник матерится, смотря на объятых пламенем врагов. Ваша многоканальная звуковая система разрывает комнату нечеловеческим грохотом. Герой пытается выбраться из этого кошмара через огонь и пламя, но тут навстречу вылетает ударный вертолет и начинает поливать огнем образовавшиеся руины. Бросившись в укрытие, герой хватает удачно подвернувшийся под руку гранатомет и после пары попыток попадает в правый борт геликоптера.

Все это время вы сидите перед экраном с кислым лицом и ровным счетом ничего не ощущаете.

В Danger Close работает много выходцев из Treyarch, поэтому немудрено, что главзлодей подозрительно напоминает главу студии Марка Ламиа.

Безбородый Пень

Игра, как импровизированный Кашпировский или Чумак, заставляет вас выполнять привычные, хорошо отрепетированные действия, но не вызывает при этом никаких эмоций. Как в анекдоте про фальшивые елочные игрушки, которые выглядят как настоящие, но не радуют.

Сюжет Warfighter был написан не рядовыми сценаристами, а бойцами элитного подразделения. С точки зрения Electronic Arts пересказ настоящими солдатами реальных операций должен был сделать игру более реалистичной. И как рекламный ход — это, безусловно, сработало. Вот только на деле завязка сводится к дежурному «террористы с пентаэритрит-тетранитратными бомбами хотят устроить бум-бум», а сюжет постоянно переключается с одного персонажа на другого, без всякой необходимости скачет во времени и регулярно показывает нам скучные зарисовки из мирной жизни одного из главных героев.

Герои — больная тема нового Medal of Honor. Во-первых, различить их можно только по наличию/отсутствию/конфигурации бороды. Разработчики, судя по всему, так и не поняли, что солдаты в **Call of Duty** не просто так ходят в широкополых рыбацких шляпах и носят на голове чудовищного размера ирокезы. Во-вторых, эти персонажи-близнецы отвратительно выписаны. Не ждите серьезной предыстории, душещипательных монологов и остроумных шуток — этого в игре нет и в помине. Зато здесь много семейных сцен, в которых суровый солдат молча слушает упреки недовольной жены. И это можно было бы понять, будь домашние зарисовки хоть как-то связаны с основным сюжетом. Но когда заканчивается очередной уровень и нам начинают показывать очередной ролик, то создается ощущение, что переключил телевизор с канала новостей на скучный ситком. В-третьих, бойцы отряда обращаются друг к другу исключительно по позывным — достаточно сложно сопереживать Матушке, Кролику (трагически погиб в прошлой части), Проповеднику, Вуду и Пню.

Зато у сценаристов неплохо получилось передать колорит спецназовских диалогов. Если вы наивно считали, что благодаря кино и играм в идеале владеете выражениями вроде «Roger that» и «Got your 6», то вы просто обязаны поиграть в Warfighter: сленга здесь больше, чем в словаре армейского жаргона. Только играть, конечно, надо в английскую версию игры — в русском варианте вся прелесть диалогов безвозвратно потеряна, а солдаты общаются словно актеры второсортного боевика. Столь же пафосно и недостоверно.

Clone of Duty

Сразу после описанной во вступлении миссии героев отправляют истреблять террористов в каких-то серых пещерах, затопленных гос-

На одном из уровней игры придется ждать порядка трех минут, чтобы сделать один выстрел. Реализм!

Стрельба — основной способ взаимодействия героев с окружающим миром, будь то противник или распределительная коробка.

И за Кролика!

тиницах и на дрейфующих посреди моря транспортных судах, словно списанных с Call of Duty 4: Modern Warfare.

Medal of Honor: Warfighter вообще очень любит четвертую часть конкурирующей серии — тут даже есть тренировочная миссия юного террориста, в которой надо, метко стреляя по манекенам, захватить самолет (таймер и возможность перепройти обучение для таблицы рекордов присутствуют). Но там, где MW тут же дает возможность воспользоваться приобретенными навыками абордажа, а MW2 разрешает на секундочку побыть боевиком, разносящим московский аэропорт (в русской версии игры этот уровень, напомним, был вырезан), Warfighter не делает вообще ничего. Кем был безымянный террорист из пролога? Как эта сцена способствует развитию истории? Что хотели сказать этим разработчики? Нормального ответа на эти вопросы, увы, нет.

Но и это еще полбеды. Самое ужасное, что Warfighter — как кривое зеркало: копируя CoD в целом, она искажает концепцию в деталях, превращаясь из хорошего шутера в уродливого карлика. Даже понятие коридор, которое мы за последние несколько лет привыкли применять в иносказательном, метафорическом смысле — применительно к играм, дающим слишком мало свободы действий, — здесь приходится понимать буквально. Большинство игровых уровней — это именно нескончаемые коридоры, по которым наш герой, когда в одиночку, когда с напарниками, движется от одной группы врагов к другой.

Противники выбегают большими толпами, пытаются имитировать бурную деятельность, но, не сумев нормально спрятаться, быстро погибают под ответным огнем. Каких-то запоминающихся моментов внутри игровых эпизодов почти не случается. Почти всегда это монотонное продвижение по узкому уровню и столь же однообразные схватки с десятками врагов.

Весь этот конвейер усугубляется многочисленными багами и просто неотлаженной системой триггеров. К тому, что какое-то событие может просто не случиться и надо перезапускать уровень, мы уже привыкли по предыдущей части игры, но совсем уж странно выглядит, например, то, что в Warfighter иногда надо держаться строго позади напарников — об этом не предупреждают, но триггер упорно не срабатывает, если вы первым оказались в области его действия.

После этого придираться, скажем, к бессмысленной мини-игре «сделай несколько хедшотов в рапиде — получи новую анимацию открытия двери» или к фантастически низкой разрушаемости окружения как-то неловко.

■■■

При этом в Warfighter есть как минимум один уровень, за который игре хочется простить все ее грехи и недостатки. Автомобильная миссия в Дубае наглядно показывает, что вообще-то разработчики представляют, как надо развлекать игрока и заставлять его сердце биться быстрее. Таких напряженных гонок по городу и пряток с автомобилями противника вы не найдете ни в одном другом шутере. Более того, мы почти уверены, что Warfighter получил бы оценку балла на два выше, если бы разработчики всю игру построили на вождении и избавили нас от неумных монотонных пробежек по здешнему тиру. Новый Driver с небанальными заданиями — это, согласитесь, намного приятней, чем неумелый клон Modern Warfare. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередная попытка сделать из Medal of Honor прямого конкурента Call of Duty. Снова неудачная. Более того — предыдущий заход выглядел убедительней.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★	5
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★	8
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★	8

РЕЙТИНГ

5,5

«СРЕДНЕ»

Американ бой
Assassin's Creed III

Илья Янович

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Ubisoft Annecy
Ubisoft Singapore
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii U
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com/ac3

Серия **Assassin's Creed** являет собой наглядную миниатюрную модель всего седьмого видеоигрового поколения. Это игра с открытым миром. Игра, которая объединяет в себе сразу несколько жанров. Игра, которая развивалась по политике быстрых сиквелов на одной и той же технологии. Наконец, игра, эпизоды из которой аккуратно вырезали еще до выхода и продавали в виде DLC.

Так что немного даже странно, что серия, попавшая во все возможные конъюнктуры, еще ни разу не опускалась ниже отметки «хорошо», умудряясь при этом, честно говоря, не так уж сильно меняться от года к году. И с **Assassin's Creed 3** случилась ровно та же самая история: это более-менее та же игра, что и раньше, причем на этот раз особенно грузная, избыточная и недополированная. Но почему-то все равно отличная.

Ковбои и индейцы

Assassin's Creed 3 — большая игра, и это первое, к чему нужно приготовиться, если вы детально и скрупулезно планируете ваш зимний отпуск. Один только пролог, где мы вообще играем не за обещанного индейца Коннора, а за его отца, длится примерно как **Spec Ops: The Line** целиком. Дальнейшие же приключения занимают по меньшей мере двадцать часов, и это при условии, что вы почти не будете отвлекаться на то, чтобы погладить козу в загоне или вылавливать загулявших охранников по переулкам.

История Assassin's Creed 3 только формально посвящена войне американских колоний за независимость: звездно-полосатый флаг, британские красно-кафтанники и подписание Декларации независимости — это всего лишь историческая декорация для очередного противостояния ассасинов и тамплиеров. Коннор, сын индейской девушки и английского джентльмена, практически случайно (и не без помощи страшных видений) попал в древнее сообщество, хотя и преследует, конечно, личные цели.

Сценарий игры, почти как кинофильмы «Сокровище нации», обладает какой-то неуловимой магической силой убеждения, пусть порой и там, и там не слишком аккуратно обращаются с фактами. Смотришь на все эти массонские знаки, высокогорного орла, выхлощенные парики и оптимистичного Джорджа Вашингтона (которого тут на определенном сюжетном этапе очень хочется придушить), и начинает казаться, что американская история — однозначно самая насыщенная и интересная, а большая часть того, о чем вы читали в школьном учебнике по истории, — какое-то нафталиновое фуфло.

Более того, колониальные башенки и домики, пушки, треуголки и высокополигональный Бенджамин Франклин складываются в до того убедительный исторический роман, что вся эта современная история про бармена Дезмонда, лежащего в аппарате под названием Анимус, все козни корпорации «Абстергго», пляски вокруг яблока всемогущества и прочая беспросветная графомания кажутся как никогда лишними. В этом свете особенно раздражает, что миссии за Дезмонда окончательно превратились из формальных зарисовок в полноценные стелс-упражнения по полчаса каждое.

Ирокез и томагавк

Когда мы говорим «большая игра», мы обычно подразумеваем, что там можно долго заниматься какими-то отстраненными делами, не фокусируясь ни на чем конкретном. В Assassin's Creed 3 можно уплыть на Ямайку за пиратскими сокровищами, можно снабжать караваны с продовольствием и наладить мелкий бизнес, можно пойти в лес и охотиться на волков, можно поднимать уличные восста-

Образ отца нации Джорджа Вашингтона отображен в игре на удивление противоречиво.

Убивать людей, как и раньше, лучше при помощи зрелищного прыжка откуда-нибудь с крыши.

Морские сражения в игре настолько хороши, что об отсутствии приличной игры по «Пиратам Карибского моря» уже даже и не горюешь.

Здоровье в игре, кстати, восстанавливается автоматически. Кто-то может взбунтоваться, но поверьте — так стало гораздо удобнее.

ния или придирчиво выбирать в магазине новую рапиру.

Но большая игра совсем не поэтому. Просто Assassin's Creed 3 даже в рамках сюжетной кампании — огромное, насыщенное, продуманное и мастерски поставленное приключение, богатое на все мыслимые и немыслимые события. Когда в первый раз скачешь по деревьям, осматривая сверкающие прерии, навсегда забываешь о **Red Dead Redemption**. Когда в первый раз становишься за штурвал корабля, выслеживаешь галеру врага, командуешь «Залп!», берешь судно на таран и, ловко прыгнув с мачты на мачту, идешь на персональный абордаж, весь ваш давний опыт в **Sid Meier's Pirates!** или, прости боже, «**Корсарах**» кажется какой-то невзрачной суетой и пылью.

Свобода и равенство

И так — во всем. Assassin's Creed 3 кажется ультимативной, предельной видеоигрой на грани творческих и технических возможностей, хотя каждый из ее элементов в отдельности, если разобраться, далек от идеала. Стелс все такой же условный и не слишком удобный, боевая система генерирует по три красивых ракурса в секунду, но почти никак не эволюционировала со времен первой части. И задания все будто бы одни и те же: Коннор срывает с домов плакаты со своей намалеванной рожицей, пробирается к важным мужам по стенам и крышам, подслушивает разговоры и почти всегда куда-то бежит и куда-то карабкается.

Третья часть серии (а по сути, напомним, пятая) работает на пике заложенных в базовую формулу идей. Здесь, возвращаясь к оброненной во вступлении мысли, действительно происходит почти то же самое, что и год назад, и пять лет назад. Но за счет безупречной режиссуры заданий, тысячи мелочей и потрясающего чувства стиля этого почти не замечаешь. Как не замечаешь и того, что игра вопиюще недоделана: ружья застывают в воздухе, лошади проваливаются под землю, не срабатывают скрипты и зависает искусственный интеллект. В таком большом и сложном произведении все это воспринимается чуть ли не как часть образа.

■■■

Самое главное для Assas-sin's Creed 3 в данный момент — испариться на вершине карьеры, чтобы все запомнили ее в такой хорошей форме. У **Ubisoft** сейчас в работе **Watch Dogs** — новая серия про экшен, сендбокс и глобальные заговоры. История ассасинов и тамплиеров, без сомнений, еще продолжится (и концовка у игры, конечно, совсем непростая), но для того, чтобы созрели нужные идеи и технологии, должен пройти еще не один год. Главное сейчас — чтобы в декабре и правда случайно не приключился конец света. А то Assassin's Creed 3 намекает. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Вершина развития Assassin's Creed на идеях предыдущих частей. Все чудесно, но нужен перерыв.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Леди-свобода

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Sofia
Мультиплеер
Асинхронный
Платформы
PS Vita
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com

Ян Кузовлев

Рассказывать сегодня про **Assassin's Creed** — занятие невероятно пошлое. На протяжении всей игровой серии фундамент остается неизменным: с помощью аппарата Анимус человек может пережить воспоминания своих предков. Так он переносится в определенную историческую эпоху, где разворачивается многолетняя подковерная борьба ассасинов с тамплиерами. Происходящее постепенно перетекает в эзотерическое нечто, которому позавидовал бы сам Эрнст Мулдашев, — внеземные цивилизации, инопланетные артефакты и высший разум.

Assassin's Creed 3: Liberation взаимодействует с игроком довольно любопытным образом. Она представляет себя как продукт, принадлежащий тамплиерской компании «Абстерго», а подопытным оказывается сам игрок (если вы сейчас вспомнили про Михаэля Ханеке, то попали немного не по адресу). «Отправляйтесь в прошлое, прикоснитесь к истории», — заявляет производитель. Интересная деталь: светлые тамплиерские умы полагают, что сносно жить в прошлом и рассматривать памятники архитектуры можно, только если ты ассасин. Видимо, жизнь ордена тамплиеров слишком скучна, чтобы в нее захотелось погрузиться.

Мы переносимся в Новый Орлеан второй половины XVIII века, где наблюдаем за приключениями креолки франко-африканского происхождения — Авелин де Гранпре — и решаем проблемы в отдельно взятой французской колонии. Так получилось, что в детстве у девушки пропала мама, но зато появилось чувство справедливости и бунтарский дух. Ночью Авелин становится грозой плантаторов, защитницей рабов. Днем… она остается защитницей рабов, но к ее жертвам добавляются местные люмпены и стражники.

Дома надо быть в десять

Игра почему-то не рассказывает, как девушка приноровилась убивать и ловко прыгать по крышам, при этом успевая домой к ужину: Авелин необходимо поддерживать реноме светской дамы и играть на пианино, иначе мачеха с отцом могут неправильно понять.

Не объясняют и многое другое. В Liberation рваный сюжет, где действующие лица появляются из ниоткуда, хотят непонятно чего и часто пропадают без следа. Из повествования вырваны огромные куски, в то время как в других играх серии развитию персонажа и его мотивации уделено огромное внимание. Здесь же, чтобы разобраться в происходящем, требуется постоянно обращаться к внутриигровой энциклопедии.

В остальном Liberation почти повторяет полноценные Assassin's Creed. Акробатику перенесли на портативную консоль с невероятной точностью, а основной город не выглядит набором коробок с мутными текстурами и может даже составить конкуренцию Константинополю из **Revelations**. На этот раз мы путешествуем по дос-

Игра неплохо справляется с панорамными видами, но в городе часто возникают небольшие проблемы с производительностью.

Не стоит думать, что героиня беззащитна в таком наряде, — она все равно прячет лезвия в рукавах, а ближе к середине игры получает хитрый зонт, из которого можно незаметно стрелять отравленными дротиками.

Дуэль с одноруким африканцем может показаться самым сложным моментом в игре, если не знать одну хитрость: можно забежать здоровяку за спину и перерезать ему горло ножом для резки сахарного тростника.

Плавание по болотам на каноэ серьезно раздражает, потому что при гребле задействована задняя сенсорная панель.

таточно крупному Новому Орлеану, болотам и совсем небольшому кусочку Мексики. Выполняем обычные для серии поручения — следим за людьми и бесшумно убиваем статистов.

По сравнению с Эцио или Коннором, Авелин очень хрупкая и погибает буквально от нескольких ударов. Девушка привыкла полагаться на скрытность и маскировку — проще одеться по случаю и лишний раз не выдавать себя. Действительно, зачем прыгать по крышам, если можно надеть роскошное платье с кринолином и без лишних подозрений флиртовать с охраной?

Переодеваться можно в специальных салонах по всему городу, причем поведение девушки при смене образа меняется не сильно. Привычный костюм убийцы (нелепую пиратскую треуголку можно поменять на стильный капюшон) предполагает ношение огнестрельного оружия и длинного клинка, но выглядит крайне подозрительно. В драных лохмотьях можно спокойно передвигаться по городу, заниматься подметанием улиц в компании других рабов и незаметно проходить мимо стражи. Если же Авелин наденет платье, то игра покажется вам симулятором прогулок по улицам (не ждите занимательной акробатики и волнующих ракурсов с панталонами!) — даже при достаточно целомудренном наряде к девушке обязательно пристают неприятные мужчины.

РАВЕНСТВО И БРАТСТВО

Удивительно, но животрепещущая тема рабства быстро отходит на второй план и уступает совершенно неожиданной проблеме: в игре все мужские персонажи, даже положительные, являются полными ничтожествами — нытики, трусы, алкоголики, наркоманы, скоты или просто ваш папа. У батюшки, между прочим, проблемы с бизнесом, торговля идет плохо, и разобраться со всеми бедами может только куда более мужественная Авелин. Доходит до того, что во время одного задания вам прямым текстом пишут, что «необходимо расследовать пропажу груза, пока мужчины чешут языком».

С другой стороны, про героиню почти ничего не известно и на ролевую модель она никак не тянет. Похожая ситуация возникает и с самой игрой: базовую механику Assassin's Creed грамотно перенесли на карманную консоль, но все те мелочи, которые постепенно, от игры к игре добавляли в сериал, почему-то решили не переносить. В виртуальном Новом Орлеане слишком мало жизни, и за исключением вечно пристающих мужиков взаимодействие с персонажем совсем не ощущается.

Здесь нет великолепных акробатических уровней, нельзя брать контракты на убийство или по частям восстанавливать город — интересы Авелин к недвижимости ограничиваются только салонами для переодевания, лавками портного и скупкой конкурирующих торговых артелей. Менеджмент братства заменили метаигрой, в которой необходимо управлять семейным бизнесом и отправлять торговые корабли в другие колонии, а также добавили неудобные мини-игры, в которых нужно задействовать камеру или гироскоп. Случается это всего пару раз за прохождение, но необходимость искать по комнате источник яркого света или наклонять консоль и перекатывать шарик по нехитрому лабиринту — немного не то, чего ожидаешь от Assassin's Creed. Бесполезность этих необязательных штучек становится совсем очевидной, когда мини-игра не работает даже с направленным на лампочку объективом, а гироскоп неправильно определяет плоскость.

■■■

Assassin's Creed 3: Liberation слишком тесно на портативной консоли: частота смены кадров иногда проседает, но масштабы локаций и их проработанность потрясают, демонстрируя возможности PS Vita в полной мере. Но в то же время Liberation показала, что простого переноса концепции Assassin's Creed на портативную консоль недостаточно.

У игры есть собственные неплохие идеи, но они страдают от не очень грамотного исполнения. Скажем, смена костюмов выглядит свежо, но скорее сковывает и ограничивает игрока в возможностях. Отличная задумка с проектом «Абстерго» не была доведена до ума, и о диалоге между игрой и пользователем можно только мечтать. Ну и, наконец, мы так и не узнали, что же все-таки творится в голове свободолюбивой девушки Авелин де Гранпре… ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Простого переноса механики оказалось недостаточно, чтобы сделать отличную портативную Assassin's Creed.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

Жанр
Стелс-экшен

Издатель
Square Enix

Разработчик
IO Interactive

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
hitman.com

HITMAN
ABSOLUTION

Антон Мухатаев

ИНСТИНКТ ПОДВЕЛ

Агент 47 никогда не задается философским вопросом, что появилось раньше — лысина или депрессия. Его работа к вопросам вообще не располагает: чем меньше знаешь про свою следующую жертву, тем лучше. Обидно, что в **IO** об этом забыли — то ли потому, что команду покинули ключевые дизайнеры, то ли потому, что новые владельцы не совсем понимают, что делают. Так или иначе, с невероятной задачей — превзойти **Blood Money** — **Absolution** не справляется, а заодно дает повод засомневаться, что в **Square Enix** понимают, как развивать сериал дальше.

Король Чайнатауна

После выхода Blood Money прошло шесть лет. За это время стелс-игры превратились из жанра в тренд, их влияние можно найти почти во всех крупных проектах, но сами по себе они вырождаются — за исключением, пожалуй, **Metal Gear Solid**, но это отдельный случай. Absolution как раз наглядно показывает, как не стоит обновлять старые серии.

Набрав механик из самых популярных игр последних лет, IO забыла про то, что делало «Хитмена» особенным. В игре появилась рукопашка и внятная стрельба из укрытий, но исчезла карта. Ее место заняла система «инстинктов», подсвечивающая важные элементы в духе **Deus Ex: Human Revolution**. По нажатии кнопки через стены обозначаются силуэты людей и маршруты их передвижения. Систему, вместе с предлагаемыми ей подсказками, можно отключить, выбрав более высокий уровень сложности, но на нем искусственный интеллект начинает орудовать не умом, а наглостью, в то время как на «легком» и «среднем» игра пробегается почти без проблем.

Hitman перестал быть Hitman'ом. Исторически это был не столько экшен, сколько головоломка, где планирование убийств занимало больше времени, чем сами убийства. Мы не спеша исследовали большую локацию, подмечали маршруты охраны, неосторожно оставленные напитки и привычки своих жертв, чтобы потом несколькими стремительными действиями решить поставленную задачу. Теперь же приходится больше действовать по ситуации и чаще полагаться на стрельбу. Не потому, что игра не предлагает выбор — нет, она его дает почти всегда, — а потому, что так зачастую быстрее и удобнее. Хорошо, что IO развязывает игрокам руки, но плохо, что многие убийства по-

В Absolution едва ли не самое красивое освещение в истории видеоигр. Но только в PC-версии.

В зарослях травы вас почти не видно, но это не значит, что стоит нападать на блуждающих по полю охранников.

Не удивляйтесь тому, что происходит по сторонам: в игре полно прекрасного пошлого юмора.

Симуляция огромной толпы — один из самых впечатляющих моментов игры. Ощущение, что один ваш выстрел может свести с ума такое количество людей, незабываемое.

вторяются: вариации на тему «подсыпь чего-нибудь в еду» или «урони на цель что-нибудь сверху» к концу начинают приедаться. Первая половина игры — замечательная (именно поэтому нам так понравилась пресс-версия, впечатлениями от которой мы поделились в октябрьском номере), но дальше Absolution заметно сбавляет обороты.

При этом в игре есть свои моменты. Например, когда Сорок Седьмой, украв из-под носа двух человек документы, завязывает перепалку, в которой полицейский застреливает заказанного агенту человека. Или еще один случай — разрекламированная в скандальном трейлере боевая монашка умывается, а 47-й, воспользовавшись электрогенератором поблизости, пропускает через нее ток. Описанные сцены восхитительны, но их лишь несколько на всю игру.

Фишер 47

Еще одно разочарование — в Absolution далеко не каждый уровень хочется пройти заново. Серия лишилась размаха: огромные миссии сменила совокупность небольших этапов, зачастую сводящихся к тому, что нужно добраться от одного чекпойнта к другому.

Появилось больше возможностей для маскировки, но толку от нее куда меньше: «свои» распознают героя очень быстро, и большую часть времени все равно приходится прятаться, сбивая охрану с толку. Из-за этого игра больше напоминает **Splinter Cell**, причем не в самых лучших проявлениях. Не спасает даже костюм бурундука, валяющийся на одном из уровней второго акта, — слава богу, хотя бы юмор серия не потеряла.

Сильной стороной IO всегда была постановка сцен. Предыдущие части ставили вас в определенную ситуацию и предлагали самостоятельно решать, как добраться до цели. В Absolution почти всегда есть предпочтительный вариант прохождения (зачастую агрессивный), да и многие моменты, вроде побега от вертолета, не располагают к тому, чтобы прятаться по углам. Игра вычитает очки из общего результата за каждую ошибку и награждает за изящные решения, но погоню за баллами ничем не мотивирует — открываемые апгрейды серьезно на процесс не влияют и заинтересуют только тех, кто не может жить, не собрав все достижения.

Город надежды

В Absolution впервые в истории сериала появился связный, полноценный сюжет. Но проблема в том, что в кучке психопатов, среди которых особенно выделяются глава Агентства (вылитая копия одного бывшего депутата Госдумы) и бизнесмен в ковбойской шляпе, не найти хотя бы одного приличного персонажа.

Сам Сорок Седьмой начинает свой путь с того, что ему заказывают его давнего связного Диану, которая помогала лысому киллеру во всех предыдущих частях. Хитмен не отказывается от задания, но последнее пожелание Дианы — доставить в безопасное место девочку Викторию, за которой все охотятся, — выполняет.

От того, что главный герой теперь работает на себя, сюжет не стал увлекательнее, но игра по-прежнему берет постановкой внутри миссий. Чего стоит хотя бы визит в притон хиппи, который накрывает полиция, и поход в стриптиз-клуб. Это потрясающе стилизованные, с умом разыгранные сцены, наполненные кучей деталей и остроумными шутками. Но в предыдущих Hitman игроку давали минимум информации, и он сам сочинял свои истории на ходу. Здесь же, за исключением некоторых достойнейших уровней, слишком много движения по прямой, что сбивает с толку и не дает исследовать мир игры так, как хотелось бы, — тем более что его хочется исследовать.

На такую роль мог бы претендовать режим Contracts, где игроки со всего мира задают друг другу условия прохождения. Скажем, если вы задушите садовника, а потом в костюме уборщика застрелите проститутку, то вашему другу на противоположном конце планеты придется проделать то же самое. Это необычная идея, и для тех, кто пройдет игру до конца, «контракты» станут отличным развлечением. Жаль только, что большинство этапов не хочется смотреть по второму разу.

Перепройти игру можно разве что на PC, да и то из академического интереса: в компьютерной версии подчеркиваются красивейшее окружение, блестящая работа со светом и высокополигональные бледные скулы Агента 47. Если бы в игре не было технических ошибок вроде проходящих сквозь стены врагов и кривой рэгдолл-физики, графику и вовсе можно было бы назвать эталонной.

Еще одна значимая потеря серии — талантливый композитор Джеспер Кид. Датчанин не то что отказался от работы — ему даже не предложили сочинить саундтрек. Музыка от этого сильно победнела, зато работа со звуком осталась отличной: голоса персонажей подобраны замечательно, а любое происшествие сопровождается нарастанием громкости.

■■■

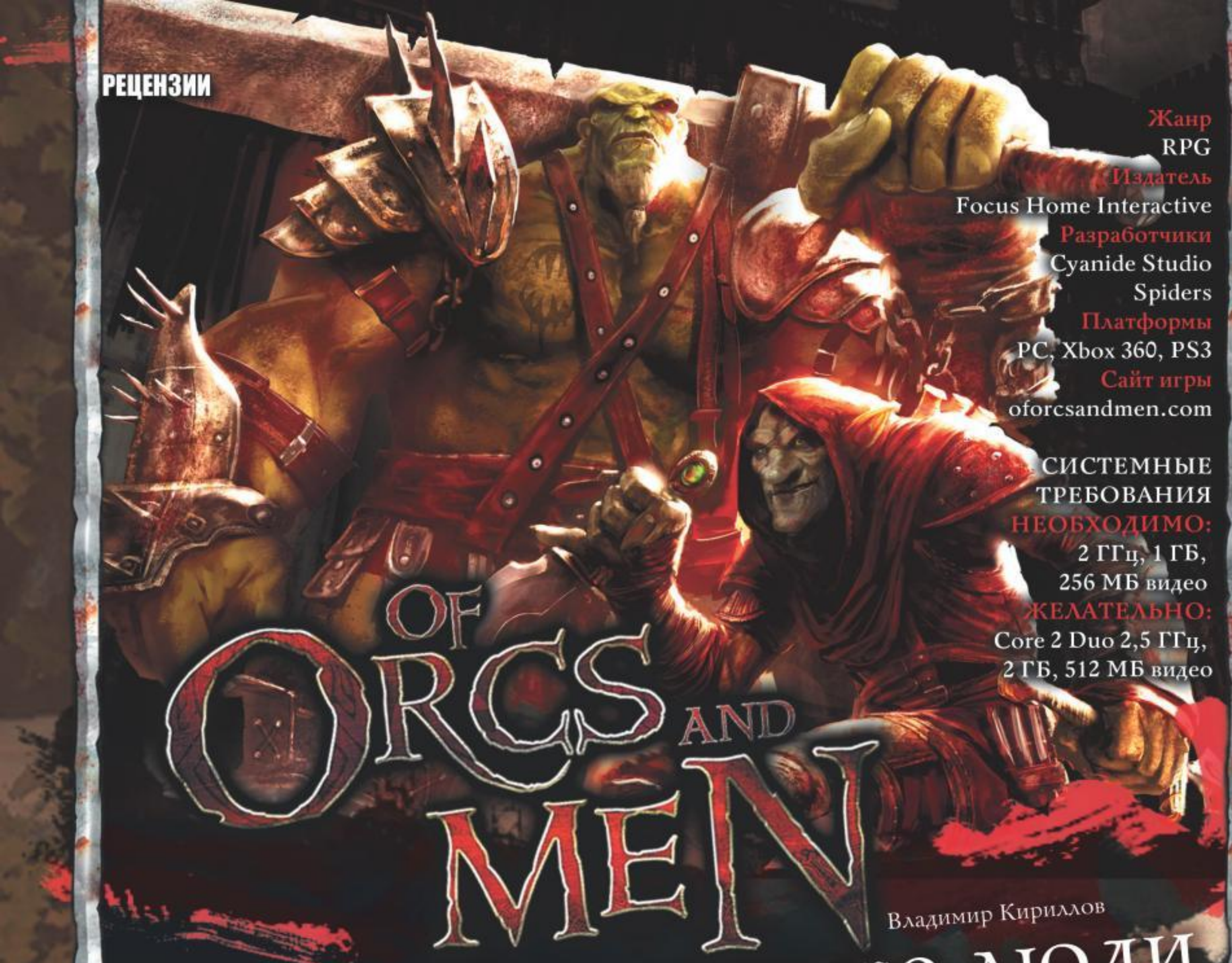
Absolution страдает от серьезных концептуальных проблем. На каждую интересную идею здесь находится как минимум два-три серьезных недочета. Если в стелс-играх вас не смущает некоторая прямолинейность и периодический упор на экшен, то новый Hitman может вам понравиться, но если вы любите сериал за гениальные уровни и образцовый сендбокс, то готовьте носовой платок побольше — это уже не Hitman, а рядовая современная игра. С драками, укрытиями, дорогими роликами и петардами. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
Серия не растеряла побрякушки, но потеряла суть. Absolution — это неплохой стелс-экшен и не очень хороший Hitman.

Геймплей	6
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг
6,5
«Средне»



Жанр
RPG
Издатель
Focus Home Interactive
Разработчики
Cyanide Studio
Spiders
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
oforcsandmen.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Владимир Кириллов

Орки тоже люди

Сразу после анонса **Of Orcs and Men** казалась салонной шуткой, анекдотом в духе модной ныне пародии на стандарты и штампы ролевых игр — дескать, **Cyanide Studio** и **Spiders** решили дать нам поиграть не за рыцарей и паладинов, а за орка и гоблина, которые идут убивать людского Императора. Однако вместо комедии и **Deathspank** мы получили жестокую взрослую драму на уровне **Game of Thrones** от тех же французов.

Без похабных шуточек Стикса в этом жестоком мире было бы совсем тяжко.

И снова на пути стена

Даже мир Of Orcs and Men во многом позаимствован из «Игры престолов». Реалистичный, взрослый, неполиткорректный и серый. Здесь даже у злодеев есть своя правда и пять минут на пафосную обличительную речь. Постоянно идут войны, плетутся интриги и кто-то обязательно замышляет нанести удар в спину собственному королю. Люди здесь тоже отгородились от орков и прочих варваров огромной Стеной, которую охраняет Инквизиция.

Словом, пересечений масса, за исключением одного «но»: мы играем как раз за орков, а точнее, за одного из них — Аркаила, члена знаменитого отряда «Кровопийцы», который получил приказ перебраться через Стену, добраться до Императора людей и убить его любой ценой. Помогать ему будет представитель еще одной не шибко уважаемой в RPG расы — маленький, хамоватый, но очень смекалистый гоблин Стикс.

Конечно, авторы несколько топорно перевернули стандарты. Если обычно орки нападают на людей, грабят, убивают и насилуют, то тут все ровно наоборот. Имперцы постоянно прессуют зеленокожих и делают их своими рабами, в том числе сексуальными. Поначалу все это вызывает недоумение, но авторы основательно прописали мир и добавили много мелких деталей, благодаря чему вскоре начинаешь верить в происходящее.

Ярость орка и летающие гоблины

Ролевая и боевая системы игры также позаимствованы у Game of Thrones. У каждого героя есть свой набор атакующих и защитных умений. Их немного, зато каждое на определенном уровне можно прокачать, добавив одно из двух новых свойств, например, увеличив урон или шанс оглушить соперника. Вспомогательные навыки доступны обоим — так, можно быстро реанимировать павшего в бою коллегу или (внимание!) схватить орком гоблина и бросить его в лучников, стоящих где-нибудь на балконе.

Здоровый орк, понятно, предпочитает бить врагов чем-нибудь тяжелым по башке, а Стикс либо стоит в сторонке и метает во врагов кинжалы, либо ловко орудует отравленными клинками в ближнем бою. Еще он умеет проникать в недоступные большому Аркаилу места и тихо подкрадываться к врагам, убивая их по одному. Частенько такой гоблин-стелс серьезно облегчает жизнь.

Бои получились местами даже более сложные, чем в Game of Thrones, — даже на самом низком уровне сложности порой приходится туго. Придется постоянно включать знакомую по «Игре престолов» паузу, переключаться между героями, следить за уровнем

В отличие от «Игры престолов», здесь можно вешать умения на горячие клавиши и использовать их без паузы. Но интенсивность сражений такова, что замедлять игру все равно приходится постоянно.

Где-то в середине игры вам предстоит выбрать новую специализацию героя, которая открывает доступ к дополнительным навыкам.

ярости орка, чередовать защитную и атакующую стойки и выбирать из выпадающего меню нужные умения: где-то лучше использовать круговую атаку, где-то нужно сначала проколоть броню оппонента или сбить с ног/оглушить самого опасного из них и т.д.

Шаговая доступность

Но не в боевой и ролевой системе главное сходство двух игр. И в Game of Thrones, и в Of Orcs and Men есть интересная вселенная, харизматичные герои и непростые сражения, но практически отсутствует столь любимый многими фактор исследования. Причем если в Game of Thrones мы хоть иногда бегали по относительно большим локациям в поисках нужных персонажей, второстепенных квестов и борделей, то в новой игре Cyanide все предельно упрощено и подчинено сюжету. Вся игра фактически представляет собой череду миссий, в рамках которых нужно пройти по коридору из пункта А в пункт Б, а потом, как правило, кого-нибудь убить.

Можно отвлечься на побочные задания, но все они так или иначе связаны с основной историей, выдаются по талонам и находятся в шаговой доступности; целенаправленно искать квесты не придется — когда придет время, вы их получите у сюжетных персонажей. Не говоря уже о том, что захватывающие поиски очередного сундука с клинками происходят буквально в двадцати метрах от NPC, который попросил вас о помощи.

В Of Orcs and Men вообще декапированы или сведены к минимуму многие любимые ролевиками детали: трофеи из врагов не падают, предметов экипировки мало, нет крафтинга, драгоценных камушков, которые можно вставлять в оружие, мини-игр в кабаках и толп торговцев. Лишь иногда и строго по сюжету нам выделяют время на общение с кузнецом, у которого можно купить новые шмотки и один раз улучшить предмет. Игроков даже лишили радости обшарить тело поверженного босса, после его смерти вам автоматически положат в карман трофей и отправят на следующую локацию или включат скриптовую сценку.

Ничего лишнего

Понятно, зачем потребовалась такая липосакция. Вместо того чтобы копаться в груде шмоток, складировать в журнале почтовые квесты и собирать по окрестностям десяток волчьих хвостов, мы фактически смотрим жестокий фэнтезийный кинобоевик со скандалами, интригами и расследованиями, от которого очень сложно оторваться. Герои вляпываются в самые разные неприятности: они жарят на костре инквизиторов, попадают в тюрьму, потом на арену, поднимают восстание рабов, путешествуют по собственному подсознанию, встречаются со своим прошлым, поминутно ждут ударов в спину и получают их.

Отдельную интригу создают отношения Аркаила и Стикса. Они проходят все стадии, но не от любви до ненависти

Аркаил: Побереги дыхание для своего предсмертного вопля, человек. Я Аркаил, "кровопийца" из клана Алого ветра, рожденный в Жарких землях. Я воин - и умру в бою!

Французы неплохо прописали мир орков. У них здесь своя история, религия, принципы, легенды, герои и предатели.

или наоборот, а в хаотичном порядке. Эти, пожалуй, самые харизматичные за последнее время ролевые герои то ненавидят и подозревают друг друга, то проникаются симпатией, то снова огрызаются — и так каждые десять минут. Орк злобно рычит и периодически порывается удавить гоблина, а Стикс постоянно острит и высказывает циничное отношение к жизни. Если вы сейчас вспомнили дуэт Шрека и Осла, то да, истина где-то рядом. В гораздо более жестком варианте, но все же.

Особенности героев нашли отражение и в диалогах, где у нас периодически появляется выбор, кому дать слово. То есть нужно решить, сразу лезть в драку или попытаться уладить дело миром. Моральных дилемм и ветвистых диалогов в Of Orcs and Men пусть и не так много, как в Game of Thrones, но их вполне достаточно, чтобы почувствовать собственное живое участие в сценарии. Здесь можно на свой страх и риск помиловать предателя и даже назначить его руководить важной операцией. Или, например, поверить на слово и не трогать имперского офицера. Но кто знает, чем это вам аукнется в будущем?

■■■

Сегодня Cyanide фактически сформировали собственный поджанр ролевых игр. Это такие бедные на привычный контент и свободу RPG, которые, однако, держат у экрана своими сложными, почти тактическими сражениями, необычными героями и взрослой историей. Проблема в том, что контент все равно нужен, а тяжелые битвы в большом количестве рано или поздно утомляют. Поэтому нам очень хочется, чтобы в своих следующих ролевых играх французы сделали правильные выводы и дали нам чуть больше свободы. Ну или хотя бы добавили кооператив, способный разнообразить нескончаемые драки.

✗ Реиграбельность
✓ Классный сюжет
✓ Оригинальность
✗ Легко убивать

Дождались?

Еще одна «Игра престолов» от Cyanide Studio. На этот раз про орков и летающих гоблинов.

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

Жанр
Гонка
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Criterion
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Vita
Сайт игры
needforspeed.com/most-wanted

ВИКТОРИЯ КОЛОСОВА

ЖИВЫМ ИЛИ МЕРТВЫМ

Самое интересное в новом **Need for Speed: Most Wanted** — даже не сама игра, а то, что она собой символизирует. **Criterion**, главные, наравне с **Evolution Studios**, современные специалисты по аркадным гонкам, официально объявлены единственными разработчиками игр серии Need for Speed, а гордое «A Criterion Game» даже красуется на обложке. **Electronic Arts** доверились простой математике. Первый Most Wanted (отличный) продался тиражом в 9,5 миллиона копий. Прошлогодний **The Run** (довольно тоскливый) — втрое слабее. Приблизительно при той же пользовательской базе систем, на которых игра продавалась. Таким образом, больше нет совершенно никакого экономического смысла выпускать по новому NFS каждый год: так дороже, накладнее, качество скачет туда-сюда и аудитория быстро устает.

Новый Most Wanted в каком-то смысле открывает новую эпоху. Эпоху, когда не придется регулярно терпеть один посредственный Need for Speed, чтобы еще через год получить один хороший.

Скоростной режим

Всю свою сознательную творческую жизнь Criterion, с перерывом на пиротехнический шутер **Black**, делали гонку **Burnout** — ту, в которой нужно было постоянно сталкивать противника куда-нибудь на столб или ограждение изящным тейкдауном. В 2008 году эта чудесная идея обрела, наконец, идеальную форму: в **Burnout Paradise** был рок-н-ролл, открытый, свободный для исследования город, а потом еще зачем-то и мотоциклы появились.

И те, кто ждал от авторов чуть ли не авторемейка (а выглядело все именно так), должны понимать, что новый Most Wanted — игра множества компромиссов. Criterion ожидаемо променяли светлую и спокойную одноэтажную Америку на бурлящий красками промышленный пригород, свернутые в гармошку куски металла на колесиках — на сияющие «Порше», а Guns 'N' Roses — на Bullet for My Valentine. И все это сверху полили лаком со стразами и засыпали равномерным слоем денег, чтобы все уж точно поняли, что это настоящий Need for Speed, а не хрен собачий.

При этом общего с оригинальным Most Wanted у игры, помимо художественного оформления, не так уж много. Вам, как и раньше, нужно стать первым в списке самых разыскиваемых дорожных лихачей, но тут нет сюжетной кампании, роликов и виляющей задом Джози Маран. Все работает как раз по правилам Burnout Paradise: вы свободно ездите по городу, ищете новые машины (покупать их, внимание, не нужно!) и время от времени заезжаете на какие-нибудь гонки. У игры сложная система подсчета очков — можно десять раз подряд приехать последним, зато снести кучу ограждений, выполнить несколько опасных трюков и все-таки накопить нужное для разблокировки важного ивента количество. На таких этапных гонках вы всегда сражаетесь с конкретным гонщиком из списка Most Wanted, а в случае победы получаете его позицию в рейтинге и, конечно, машину.

И пускай лицензированные «Мазерати» действительно мнутся и царапаются далеко не так эффектно, как хотелось бы, а удачно выполненный тейкдаун больше не производит того же впечатления, что во времена **Burnout 3**. Главное — игре достались физика и драйв Hot Pursuit 2010 года, за которую тоже отвечали Criterion. И даже полиция, конечно, никуда не исчезла (но только из однопользовательского режима). Словом, это по-прежнему яркая, веселая и безумно красивая гонка, которая удивительным образом воспроизводит интересные ситуации сама по себе, прямо на ходу.

Автологистика

И уж тем более с интересными ситуациями нет проблем, если вы играете с друзьями. Criterion, если помните, два года назад изобрели Autolog — особую социальную сеть, которая позволяет игрокам сравнивать рекорды, соревноваться и в два счета решить, наконец, кто водит в аркадной гонке лучше всех. Вторая версия системы, представленная в Most Wanted, точно так же сравнивает и фиксирует рекордное время вместе с другой полезной информацией: дру-

В автомобилях, в отличие от Burnout, тут все же сидят водители, поэтому размазать их в лепешку не получится.

зьям обязательно нужно узнать, сколько раз вы превысили скорость и как много у вас BMW в коллекции.

Данные о достижениях транслируются во время игры и постоянно обновляются — система автоматически будет демонстрировать результаты соперников, когда вы едете по городу. Разумеется, тут все тоже завязано на тех самых очках достижений, и если соревноваться со всем миром у вас желания нет, то можно выбрать особо неприятного соперника, получать о нем больше сообщений и стараться превзойти конкретно его результаты. Задумано это все лишь ради того, чтобы потом сделать скриншот и рассказать всем на свете, какой вы молодец. Как раз для таких трогательных случаев сервис формирует ленту новостей, на которой можно делиться собственными картинками и оставлять комментарии.

Словом, на перечисление всех функций системы уйдет невероятно много ценного журнального пространства, но важно другое. Autolog — это не просто приятный бонус или какой-то забавный онлайновый довесок. Это оболочка всей игры, целая экосистема, вне которой вам будет поразительно некомфортно. Одному в городе делать совершенно нечего. Можно немного пободаться с копами или изучить назубок все завихрения трасс, но быстро приходит понимание, что затевалось тут все явно для другого.

В этом смысле Most Wanted — возмутительно конъюнктурная игра, гонка про здесь и сейчас. Нельзя ждать подходящего настроения, отпуска или скидок в вашем любимом магазине. Нужно покупать свою копию прямо сейчас, пока весь мир сходит с ума, и убедиться, что то же самое сделают по меньшей мере трое ваших друзей. Через считанные недели чары испарятся и город снова будет полупустой.

■■■

И в этом, если честно, нет абсолютно ничего страшного. Need for Speed давно уже не претендует на какие-то большие свершения и громкое место в истории. Most Wanted — это яркая вспышка сезона «осень-зима», о которой мало кто вспомнит, стоит в марте растаять снегу. Но воспоминаний и впечатлений, которыми она вас одарит, хватит вплоть до следующего выпуска. ■

Ломается в городе не так уж много предметов интерьера, но зато любой ущерб городскому имуществу щедро одаривается очками.

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Ремейк Most Wanted впечатляет уже не так сильно, как ремейк Hot Pursuit, но это все еще отличная гонка, а также первый за долгое время хороший Need for Speed, после которого обязательно не последует плохой.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
8,0
«Отлично»

Жанр
Гонки
Разработчики
Playground Games
Turn 10 Studios
Издатель
Microsoft
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
forzamotorsport.net

FORZA

HORIZON

Сквозь горизонт на жесткой резине

Ольга Анциферова

По прямому, как стрела, шоссе на дне широкого каньона мчится белый Dodge Challenger. Синие полоски на его капоте дублируют двойную сплошную, неровными желтыми линиями разрезающую дорогу пополам. Мимо проносятся утопающие в закатном солнце скалы, редкие пустынные деревья и съезды в сонные городки. И хотя скорость уже превышает разрешенные 80 миль в час в полтора раза, автомобиль продолжает разгоняться, поднимая столб пыли за собой все выше и выше. Он несется туда, где блестящая ленточка дороги исчезает в склонах далеких гор. Вперед, к линии горизонта.

Horizon. Горизонт. Лучшего названия для новой **Forza** нельзя было придумать — это слово способно в момент разбередить воображение даже самого упертого прагматика, с порога раскрыв романтичную сущность игры. Ведь это не просто автосимулятор. **Forza Horizon** — гимн автомобильной Америке с ее широкими автострадами, разнообразной природой и безграничной свободой, открывающейся за рулем просторного авто.

Вы только проигравших урезоньте…

Самое удивительное, что подобная игра вышла из серии одних из самых дотошных гоночных симуляторов на свете — **Forza Motorsport**, где действие никогда не выходило за пределы лицензированных круговых трасс, а возможность с близкого расстояния рассмотреть двигатель автомобиля была чуть ли не главным весельем. Даже по сравнению со своим извечным конкурентом с PS3 — **Gran Turismo** — Forza всегда была куда менее человечной. Если игру Казунори Ямаучи можно сравнить с собранным гениальным механиком самодельным шедевром, то игры **Turn 10 Studios** больше напоминали идеальный конвейерный автомобиль.

Horizon обязательно придется по вкусу любителям экзотично украсить свой автомобиль.

Стритрейсинг здесь едва ли не лучше, чем в большинстве тематических игр.

Игра постоянно радует красивыми ракурсами.

В фоторежиме вы гарантированно проведете немало времени — трассы пролегают через невероятно живописные ландшафты.

Но вслед за **Codemasters** с их задорным спин-оффом **DiRT Showdown** Forza тоже, наконец, обрела человеческое лицо. Эти две игры, к слову, чем-то похожи. Showdown тоже была про такие чисто американские забавы, как автосумо и гонки на разваливающихся драндулетах. Различие в том, что Horizon не устраивает балагана сразу из всех известных человечеству типов авторазвлечений (их тут пока вообще всего два, если не считать заезды наперегонки с вертолетом: спринты и кольцевые гонки), а попросту переносит на экран все лучшее, что заложено в понятии «американская мечта». Оттого в ее мир так хочется верить.

Обычно с гоночными играми как с порнофильмами — сюжетная завязка является лишь прелюдией к экшену, ради которого все и задумано. Здесь примерно так же, но с одной оговоркой: история настолько искусно вплетена в игровой процесс, что становится от него неотделима. Horizon — название ежегодного фестиваля в Колорадо, проходящего под лозунгом «Лучшая музыка, лучшие автомобили». Во время праздника штат полностью преображается: с дорог убираются все полицейские патрули, повсюду расставляются аванпосты, где можно записаться на гонки, а в центре вырастает гигантский палаточный городок с несколькими сценами, где и происходит основное веселье. Но не только музыкальное — фестивальная зона также является местом сбора гонщиков, а значит, и нашим главным меню, откуда можно попасть в гараж, тюнинговую мастерскую и автосалон, где продаются новые машины.

...когда я появлюсь на горизонте!

И так во всем. Избежали лобового столкновения с «гражданским» транспортом или выполнили отличный занос? Плюс к репутации. Forza Horizon поощряет чуть ли не за каждое движение на дороге, но этому находится разумное объяснение: за всеми участниками автошоу постоянно следят и оценивают их стиль вождения даже вне гонок. Таким образом, можно попытаться обойти всех двухсот с лишним участников и стать номером один в рейтинге, который обновляется после каждого заработанного очка, чтобы игрок всегда был в курсе своего положения. По дорогам штата (в игре полностью открытый мир) также разбросано 100 рекламных щитов, сбивая которые мы получаем скидки на апгрейды у местного механика. О них, кстати, то и дело напоминают по всем трем радиостанциям, запущенным в честь фестиваля. Музыка тут на любой вкус — есть электро, инди и рок. Разве что так необходимого в каньонах кантри не нашлось.

Переход с одного этапа на другой сопровождает ритуальное вручение браслета определенного цвета, открывающего доступ к новым гонкам и более сильным соперникам. Главный визави известен с самого начала — трехкратный чемпион соревнований Дариус Флинт, высокомерный выскочка и полная противоположность молчаливому главному герою. Но прежде, чем встретиться с ним на пустынной дороге, придется одолеть еще нескольких соперников, завершающих каждый этап. Типажи как на подбор: воинственная девушка на пикапе, арабский любитель нелегальных гонок (ставки в которых куда выше фестивальных ивентов) и говорливый шоумен с отвратительными шутками. Все они — своего рода «боссы», в случае победы над которыми мы забираем их автомобиль, как в **NFS: Most Wanted**.

Коллекция авто, к слову, становится неприличной уже после пары часов игры. Как уже говорилось выше, Forza Horizon — очень щедрая игра, здесь все направлено на то, чтобы игроку было приятно находиться в ее мире. Не хотите тратить время на апгрейды и самостоятельно выбирать цилиндры? Разработчики предусмотрели автоматические улучшения до нужного уровня. Испытываете трудности в гонке? В любой момент понизьте уровень сложности. А для неудачных «поцелуев» с отбойником и вовсе существует перемотка времени. Словом, как и в любой хорошей аркадной гонке, здесь все направлено на фан.

В то же время физическая модель перешла в наследство от Forza Motorsport 4 — такая же сложная и аутентичная (лишь несколько игр в мире *настолько* правдоподобно передают ощущение езды на настоящем автомобиле).

■ ■ ■

Начинающих журналистов часто учат писать «человеческим языком». Как это — никто толком не знает, но смысл в том, чтобы выдавать тексты, понятные самой широкой аудитории, при этом не опускаясь до откровенно дурного стиля. Так вот, Forza Horizon как раз написана таким доступным и приятным языком — универсальным для всех, кто неравнодушен к четырехколесному транспорту. Неважно, любите ли вы копаться в виртуальном капоте, фотографировать малиновую Ferrari на фоне осенней листвы, обклеивать бока винилом или гнать навстречу уходящему солнцу, опустив верх кабриолета, — в Horizon найдется занятие для всех. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?
Чуть ли не единственный в своем роде автосимулятор, который заставит вас забыть о скучных асфальтированных автодромах и вольным мустангом унесет на свободу, навстречу приключениям.

Геймплей	10
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг
9,0
«Великолепно»

ВЕЛИКАЯ ИГРА О ВЕЛИКОЙ ВОЙНЕ

HALO 4

Жанр
Шутер
Издатель
Microsoft
Разработчик
343 Industries
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
haloWaypoint.com/halo4

Илья Янович

Рецензию на любую игру со словом «Halo» в названии принято начинать с обязательного абзаца о том, что **Halo** — это, если кто еще не в курсе, главная жемчужина игрового подразделения **Microsoft**, а блестящий космонавт Мастер Чиф — главный друг всех тех, у кого дома стоит Xbox 360. Но к концу 2012 года ситуация сложилась таким образом, что из «главного» Halo превратился чуть ли не в единственного. Последние годы **Microsoft** довольно небрежно разрушает всю свою консольную инфраструктуру. Они отмахнулись от **Bizarre Creations**, авторов чудесной серии **Project Gotham Racing** — одной из немногих игр, ради которой покупали первый Xbox. Распустили **Ensemble Studios** сразу после того, как они первыми в истории идеально адаптировали RTS под геймпад. Низвели легендарную студию **Rare** до производства безликих Kinect-игр, с которыми справились бы любые негры на аутсорсе. Потеряли эксклюзивность **Alan Wake**. Превратили **Lionhead**, из которой накануне сбежал костяк сотрудников во главе с Питером Молиньё, в разработчика мелких сервисов и приложений. И даже Клифф Блежински, который делал для Microsoft экшены про бензопилы, уже не при делах.

Таким образом, сегодня Halo оказался на тех же позициях, что и в начале тысячелетия: он должен в одиночку сейчас объяснить всем, почему Xbox — это круто. На фоне того, что PS3 подобралась по продажам настолько близко, насколько еще ни разу не подбиралась, это действительно очень важная задача. Microsoft в любом случае останутся довольны итогами поколения, но им нужна принципиальная победа, пусть даже если в мире будет продано лишь на одну приставку больше, чем у **Sony**.

Виновная искра

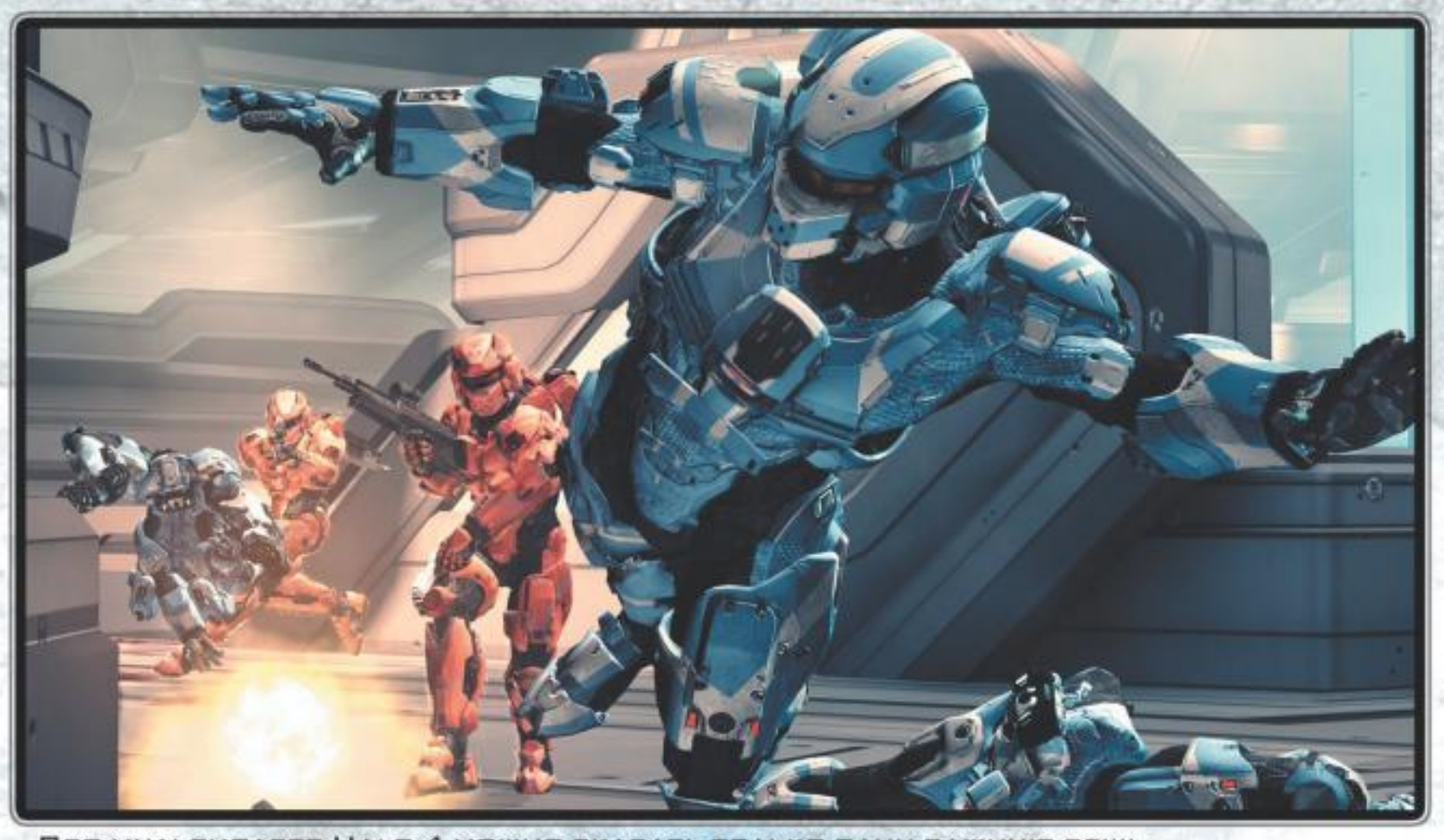
Никто не сомневается, что **Bungie** смогли бы переизобрести собственную игру, тем более что уже пора: **Halo 4** — первая номерная часть за пять с лишним лет. Но теперь они заняты онлайновым шутером для **Activision** (а также, возможно, возрождением **Marathon**), и эстафету приняла новая команда.

Проблема тут совсем не в том, что **343 Industries** — какая-то там криворукая или бесталанная студия, нет. Проблема в самом Halo. В душе это очень сложная игра, секрет глубины и аддиктивности которой долго не понимали даже оригинальные авторы. Bungie понадобилось пять частей, чтобы выточить механику, зато Halo: Reach — вершина развития изначальной концепции, почти не прикопаешься. И вот тут бы следовало сделать, простите, шаг в будущее. Но вместо этого новая команда вынуждена разбираться в специфике игры заново.

А Halo (и четвертая часть тут, при всех вопросах, не исключение) и правда уникальная игра. Это одновременно и эпопея про космические войны, и камерная фантастика про суперсолдата.

Думать форранеры не умеют, только телепортироваться и бить по лицы.

Чуть ли не самая обидная потеря нового Halo — музыка, превратившаяся в скучное голливудское «тра-да-та».



Про мультиплеер Halo 4 можно сказать только одну важную вещь — это мультиплеер Halo: Reach плюс экзоскелет.

Мелкие ковенанты, которые дышат газом и смешно вопят, почему-то сильно изменились внешне.

Одновременно и тактический шутер, и веселые взрывы на половину экрана. Секрет в том, чтобы все это грамотно смешать и сбалансировать, и 343 Industries, кажется, старались: переписали половину сцен из предыдущих частей, чтобы уж точно ничего не поломать, разбудили Мастера Чифа, который после финала **Halo 3** несколько лет ждал приключений в криогенной камере на дрейфующем корабле и пропустил две последние игры серии. Переделали часть оружия. Зачем-то нарисовали шагающего робота, на котором можно покататься. И даже новую расу ввели — форранеров. В общем, дополнительных телодвижений вроде бы много, но вот первородная суть Halo почему-то потерялась по дороге.

Закольцевали

Забегая вперед: в редкие минуты Halo 4, когда игра покадрово цитирует эпизоды из старых выпусков, она действительно похожа на Halo. Когда Мастер Чиф, хитро зайдя с тыла, убивает прикладом трех пищащих ковенантов, расстреливает укрепления, отправляет плазменной гранатой в красивый полет трех ящериц-переростков, выбрасывает врага с пролетающей мимо «баньши», взмывает в небо и поливает все сверху ракетами, в очередной раз понимаешь, что Halo — все-таки совершенно легендарный шутер, который сложно разрушить. А ведь авторы набросали в игру вообще все мыслимое и немыслимое, чем ее только можно испортить. Плохо собрали новые уровни из запчастей старых. Зачем-то часто загоняют Чифа в тесные коридоры, хотя боевая система тут правильно работает только на открытых пространствах. И часто предпочитают знаменитому Halo-сендбоксу лобовую постановку в стиле угадайте какой милитари-игры.

Первые несколько часов, когда Чиф исследует происхождение форранеров, а сражается преимущественно с ковенантами, механика еще выдерживает нагрузки — убивать врагов, по крайней мере, интересно. Но когда на сцене появляются сами форранеры, представленные какими-то кибернетическими существами, состоящими чуть ли не из сгустков энергии, облепленных металлом, то все рушится в одно мгновение. Форранеры не умеют думать и вообще действовать так же грамотно и слаженно, как ковенанты. Крупные форранеры бесконечно телепортируются, то и дело оказываясь у вас за спиной, а мелкие — или лечат их, или отражают ваши гранаты, или просто пытаются вас загрызть.

То, что с форранерами неинтересно сражаться, как ни удивительно, далеко не главная проблема игры. Да, это совершенно читерские противники, но они могли бы более-менее органично вписаться в экосистему Halo, если бы на поле боя одновременно сходились и они, и ковенанты, и люди, и куча техники, а посреди всего этого — грозный Чиф. В таком случае форранеры заметно бы освежили перестрелки.

Увы, более-менее масштабных сцен в Halo почти нет, а те, что есть, заканчиваются на середине игры. Во второй половине же начинается совсем другой Halo — душный, нервный, вызывающе глупый и бесконечно скучный. Чифа вплоть до самого конца запирают в тесных интерьерах одинаковых футуристических построек и безо всякой меры забрасывают металлическими собачками форранеров, которые докучают даже сильнее, чем в свое время «флад».

■■■

Halo 4 — это великая игра о великой войне в том же смысле, в каком «Утомленные солнцем 2» было великим кино о великой войне. Большие ожидания, долгая разработка, много денег, намеки на пышный эпик — и в итоге какая-то невнятная камерная войнушка.

В основе Halo — все еще интересный и необычный экшен, но в этот раз к нему нужно продираться через огромный список раздражителей. Взрывать цветных пришельцев, кататься на танке и цеплять врагам на задницу плазменные гранаты все еще довольно весело, но теперь уже точно в последний раз. ■

- реиграбельность
- классный сюжет
- оригинальность
- легко освоить

Дождались?

Halo — все еще небанальный шутер, но уже, увы, не та игра, что когда-то в одиночку продавала целую платформу.

Рейтинг

Геймплей	7.0
Графика	8.0
Звук и музыка	5.0
Интерфейс и управление	8.0

7,0

Хорошо

CHIVALRY
Medieval Warfare

ЖАНР
Многопользовательский экшен
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
Torn Banner Studios
ПЛАТФОРМА
PC

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
РЕКОМЕНДУЕТСЯ:
Quad Core 2,3 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

НЕСОВРЕМЕННАЯ ВОЙНА

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

В определенном смысле игре студии **Torn Banner Studios** не везло с самого начала: за несколько лет, что онлайновый боевик про войну рыцарей Агаты с масонским орденом находился в разработке, успела выйти как минимум схожая по боевой механике **Mount & Blade**, разом перетянувшая на себя внимание потенциальной публики. Плюс этой осенью, буквально параллельно с релизом **Medieval Warfare**, вышла еще и **War of the Roses** от издателя **Paradox**, где суть примерно та же, что и в Chivalry, — жесткие командные битвы с отрубанием рук пудовым рыцарским мечом. Словом, поклонникам жанрового направления сегодня определенно есть из чего выбирать.

Сами разработчики, впрочем, давно и довольно четко обозначили сущность своего первого коммерческого проекта (если коротко, перед нами всего-то облагороженная версия мода пятилетней давности **Age of Chivalry** для **Half-Life 2**) и вершить какую-либо революцию в жанре, равно как и всерьез конкурировать с кем-то, намерены явно не были. Эта игра, кажется, вообще создавалась специально для тех, кто устал от серьезных тактических поединков и вообще огнестрельного оружия в каком-нибудь **Battlefield 3** и не прочь расслабиться, собственноручно насадив несколько человек на острые шипы.

Армия тьмы

В Medieval Warfare присутствуют всего два основных развлечения: вариации дефматча (например, в режиме «Арена» побеждает команда, сохранившая в живых хотя бы одного участника) и большие командные сценарии, в которых надо выполнить сюжетную миссию (участники конфликта в этом режиме возрождаются).

Быстрые сражения — в первую очередь идеальный способ освоить боевую систему. Хотя в Chivalry присутствует внятный режим обучения, с ходу разобраться даже с основными приемами довольно непросто: пока не натаскаешься, будут разделывать на части в первые же минуты поединка.

Бой строится на максимально ритмичном применении ударов и блоков, а в перерывах игрок постепенно учится использовать выпады, которые по умолчанию удобно назначены на колесо мыши, и осваивает дополнительное оружие из арсенала — вроде метательных ножей в случае с пехотинцем или топора у рыцаря. Уже спустя несколько часов методичного расчленения вражьих солдат стоит изучить сильные и слабые стороны каждого бойца (все четыре класса значительно различаются физическими данными: скоростью и выносливостью), как начинаешь орудовать какой-нибудь тяжелой секирой с точностью до миллисекунды. В плане аккуратности боевая система Chivalry не просто достойный соперник Mount & Blade — она практически безупречна.

Аутентичность

Драться, разумеется, невообразимо приятнее, когда кровопролитие на мониторе осмысленно. Например, когда рыцари Агаты стремятся сжечь дотла владения ордена Мейсона, ки-

Как и в прекрасной Dark Messiah of Might and Magic, обвешанного броней противника здесь можно раскрыть глухим пинком в грудь.

Глядя на умиротворяющий пейзаж в первые минуты раунда, даже не верится, что здесь можно, например, вылить кому-то на голову кипящее масло.

Основное отличие Chivalry от конкурентов — акцент на грубой силе бойцов. Из-за этого в игру даже не стали включать лошадей.

В одном из самых тактических режимов, «Царе горы», игрокам разных классов необходимо объединить силы, чтобы занять и удержать возвышенность.

дая факелы в пшеничные поля, а те, в свою очередь, намертво закрывают своими солдатами пути наступления на родную собственность. Или когда одна сторона желает уничтожить крестьян, трудящихся близ вражьего замка, а другая, соответственно, никак не желает расставаться с рабочей силой. Быть участником такого рода сценариев действительно интересно. Осада крепостей происходит с применением баллист и таранов, а наступающие скопы противников можно, к примеру, обстрелять камнями.

Важно еще то, что здесь, в отличие от большинства других исторических экшенов (особенно мультиплеерных), не чувствуешь себя ряженым недоумком на реконструкции какого-то важного события: благодаря Unreal Engine 3 разработчикам удалась чрезвычайно детальная и сочная картинка, и от величественного вида исполинских замков натурально захватывает дух. Портят дело, пожалуй, всего две вещи. Первая из них — продуманных сценариев в Chivalry все-таки мало. Брутальной игре про интригующие клановые войны, да еще и в столь мрачном антураже, просто необходима какая-то минимальная драматургия, но нас почему-то просят в основном лишь нападать и защищать. Карт, к слову, тоже немного — всего шесть. Учитывая, что на каждую из них приходится максимум по два общедоступных режима игры (чаще — по одному), это совсем расстраивает.

Вторая проблема, впрочем, еще обиднее. И заключается она в том, что спокойно изучить миссии в одиночку тут совсем нельзя. Для комфортной игры необходимо обязательно искать партнеров на серверах (с отображением которых в соответствующем меню игры даже связана особая техническая проблема). Формально присутствует возможность подраться в компании ботов, но компьютерные воины отличаются феноменальной невменяемостью — регулярно толкаются между собой, не умеют обходить препятствия, а порой даже умудряются поджечь товарища или пнуть его со всей силы в ров с деревянными шипами. Так что эту затею лучше оставить сразу. Разработчики клянутся исправить все ошибки посредством патчей, которые, по слухам, уже скоро должны появиться в Steam. Если это и правда случится, вопросов к игре у нас значительно поубавится, но сейчас их все еще довольно много.

✠ ✠ ✠

В конечном счете Chivalry: Medieval Warfare оставляет чрезвычайно смешанные ощущения. Вроде бы и красиво, и механика очень любопытная, и стилистика жестоких средневековых побоищ выдержана идеально — словом, все свои ключевые задачи авторы выполнили. Но достоинств игры, увы, хватает максимум на три вечера веселья, после чего даже пресловутая сеча с фонтанами крови начинает потихоньку утомлять. Просто потому, что сегодня вытянуть большой мультиплеерный экшен на, по сути, одной лишь боевой механике нельзя, а Medieval Warfare остро не хватает интересного контента (и вдобавок парытройки увесистых патчей, исправляющих недоработки).

Как поведут себя в этой ситуации Torn Banner Studios, сказать пока сложно, но мы очень надеемся, что благодаря их стараниям к Chivalry еще захочется вернуться. Потому что после бесконечных автоматных очередей, дождя гильз и дыма от гранат брутальная многопользовательская сеча в поле кажется едва ли не откровением. ✠

Реиграбельность ✠✠✠✠✠✠✠✠✠✠

Классный сюжет ✠✠✠✠✠✠✠✠✠✠

Оригинальность ✠✠✠✠✠✠✠✠✠✠

Легко освоить ✠✠✠✠✠✠✠✠✠✠

Дождались?

Красивый онлайновый экшен про Средневековье с прекрасной боевой системой, над которым нужно чуть-чуть поработать. В частности, добавить увлекательных сценариев и сгладить технические проблемы.

Геймплей ✠✠✠✠✠✠✠✠✠✠	7
Графика ✠✠✠✠✠✠✠✠✠✠	8
Звук и музыка ✠✠✠✠✠✠✠✠✠✠	7
Интерфейс и управление ✠✠✠✠✠✠✠✠✠✠	8

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

Жанр
Файтинг
Издатель/разработчик
Namco Bandai Games
Мультиплеер
Интернет
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
tekken.com

Где таги — там напряги

Елена Покровская

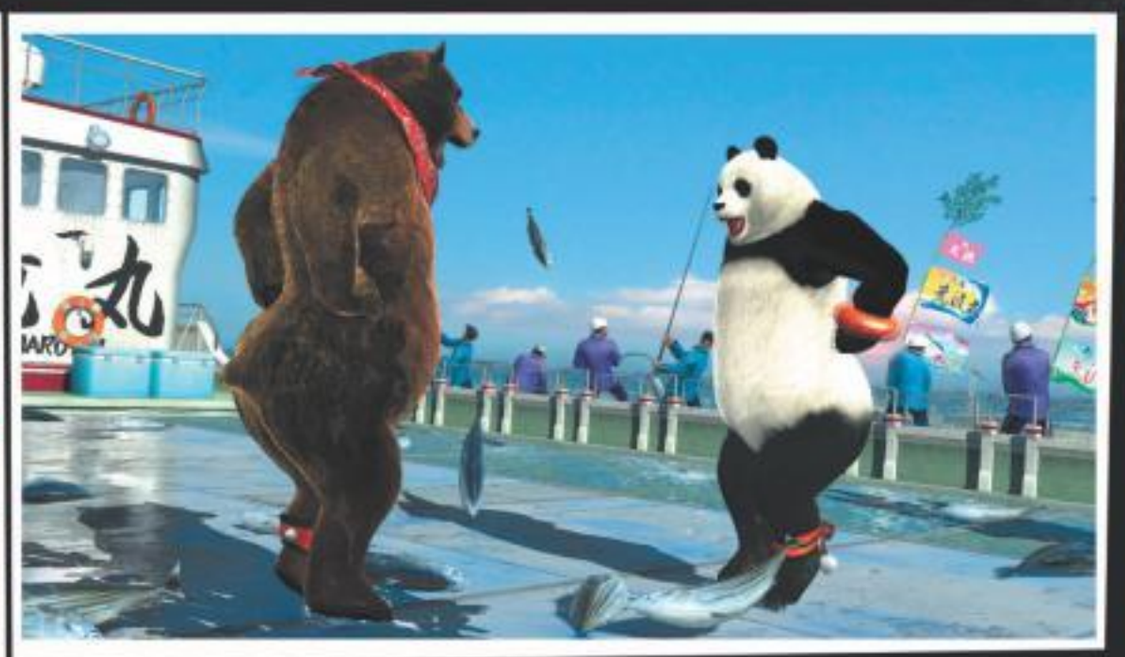
Файтинги — жанр с довольно низким порогом вхождения. Двое непритязательных игроков могут потратить полчаса, хаотично нажимая на кнопки и наблюдая, как послушные персонажи мутузят друг друга, и получить от этого свою порцию удовольствия. Но, чтобы познать настоящую глубину и красоту файтинга, потребуются долгие тренировки и много упорства. Как следствие, игры этого жанра еще и очень консервативны: единожды выбрав серию по душе, игрок зачастую хранит ей верность долгие годы. История большинства популярных файтингов насчитывает свыше 10-15 лет. Впрочем, все это не мешает разработчикам в разумных пределах экспериментировать с игровой механикой — оттачивать и наполнять ее разнообразными возможностями и опциями, — не изменяя при этом сути своего творения. Для серии **Tekken** вершиной такой шлифовки стал **Tekken Tag Tournament 2**.

Первые шаги

Tekken Tag Tournament 2 — восьмая итерация сериала от **Namco Bandai**. То, что в далеком 1994 году началось как экспериментальный трехмерный антипод **Street Fighter**, ныне превратилось в один из самых масштабных, сложных и популярных файтингов в мире. Год назад Tekken Tag Tournament 2 триумфально выступил на аркадных автоматах в Японии и Корее, теперь пришло время PlayStation 3 и Xbox 360.

В одном из интервью Кацухиро Харада, бессменный продюсер серии Tekken, как-то сказал, что аркадная версия Tekken Tag Tournament 2 получилась слишком сложной для игроков, ведь на игровых автоматах нельзя посмотреть списки приемов или попрактиковаться в режиме тренировки. В условиях шести

Арены в TTT2 созданы по мотивам различных уголков мира. Вот, например, Франция. Есть и Россия, а именно — московское метро.



Медведь и Панда — самая романтичная парочка Tekken.

Девушка-ангел умеет стрелять лазерами из глаз.

В версии игры для Wii U фанатов Nintendo ждет море сюрпризов.

десятков персонажей это действительно становится проблемой. К счастью, консольная версия Tekken Tag Tournament 2 лишена этого недостатка — она не менее сложная, но гораздо более доступная. Во многом благодаря режиму Fight Lab, органично дополнившему привычную тренировку. Отдельный мини-сюжет с заставками, диалогами и небольшими последовательными заданиями ориентирован в первую очередь на тех, кто впервые пробует свои силы в файтингах. Передвижение, основные удары, общие принципы комбоатак — разве что не объясняют, как правильно держать геймпад. Когда Fight Lab остается позади, можно считать, что основные знания о том, как играть в Tekken Tag Tournament 2, да и в файтинги в целом, получены.

Стенка на стенку

Вторая глобальная составляющая Tekken Tag Tournament 2 — всевозможные локальные режимы игры и, в частности, бои в аркадном режиме. Вопреки распространенной тенденции сводить сюжетный режим в единую историю, затрагивающую всех или хотя бы только основных персонажей, которой покорились **SoulCalibur 5** или **Dead or Alive 5**, TTT 2 фундаментально консервативен. Как и пятнадцать лет назад, весь сюжет игры сводится к небольшим анимационным роликам, доступ к которым открывается после прохождения аркадного режима за каждого персонажа. А теперь внимание: суммарная продолжительность этих видео составляет почти полтора часа, что сравнимо со среднестатистическим кинофильмом. Хотя не обольщайтесь, здесь нет никакого единого сюжета — только короткие разномастные эпизоды, посвященные определенным бойцам. Такова уж традиция Tekken.

Но главное веселье, как и во многих других файтингах, начинается в онлайне. Предыдущая часть серии, **Tekken 6**, была хороша всем, кроме игры по Сети. Игроки мучились, скрипели геймпадами, но терпели, а организаторы турниров запрещали использование бросков, накладывали ограничения на персонажей и вводили прочие, на первый взгляд бессмысленные условия, чтобы хоть как-то уравнять шансы участников. В начале этого года Namco выпустили Soul-Calibur 5, который поднял качество онлайна в файтингах на новый уровень. Понятно, почему фанаты так обрадовались, когда было объявлено, что сетевой код TTT 2 будет позаимствован из SoulCalibur 5.

К тому же одновременно с консольным релизом Tekken Tag Tournament 2 был запущен глобальный веб-сервис World Tekken Federation, скрупулезно учитывающий успехи и неудачи всех зарегистрированных участников (а их уже почти 20 000). Надо отдать должное Namco Bandai: если игроки в шутеры или стратегии давно привыкли к подобным статистическим базам, то для файтингов подобное было реализовано впервые.

Имя им — легион

Впрочем, все вышесказанное лишь обрамление для важнейшей составляющей Tekken Tag Tournament 2 — игровой механики, главного достоинства и главной проблемы игры. Отточенная годами и обросшая за это время запредельным количеством нюансов и опций, она уж очень сложна для неподготовленного человека. И никакой Fight Lab справиться с этим, увы, не может. Еще больше усложняет ситуацию ключевой для Tekken Tag Tournament 2 режим парного боя. Несмотря на то, что tag-режим сейчас встречается в каждом втором файтинге, только Namco удалось, наконец, сбалансировать не просто бои пара на пару, но и двое против одного. Да, следствием этого стала почти втрое возросшая сложность, но игра стоит свеч.

Среди шести десятков персонажей (что на текущий момент фактический максимум для современных файтингов) найдутся бойцы на любой, хм, вкус — девочки и дедушки, корейцы и бразильцы, люди и медведи, даже роботы и деревянные манекены. Каждый с обширным списком приемов и множеством вариантов взаимодействия в паре.

В завершение хочется отметить, что, помимо всего прочего, Tekken Tag Tournament 2 еще и феноменально красива. Модели персонажей, спецэффекты, интерактивные элементы арен — все продумано до мелочей и отточено до совершенства.

■■■

Tekken Tag Tournament 2 создавалась для того, чтобы войти в историю. Это не игра на пару вечеров или сезонная дисциплина на несколько турниров. Это монумент всему жанру, упорству игроков и их желанию превзойти себя. Будьте готовы: Tekken Tag Tournament 2 не раз испытает вас на прочность. Но когда вы преодолеете незримый порог и докажете, что готовы к битве в стиле Tekken, то ваши старания вознаградятся сторицей. ■

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

ГЕЙМПЛЕЙ	10
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

ДОЖДАЛИСЬ?

Самый совершенный на сегодняшний день трехмерный файтинг от Namco Bandai.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✗

Жанр
MMORPG
Издатель
Mail.Ru Games
Разработчик
Eyedentity Games
Платформа
PC
Модель распространения
Условно-бесплатная
Сайт игры
dn.mail.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Intel Pentium 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Core i5 3 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео

Пупсы идут на войну

Светлана Нелипа

«Dragon Nest? Это такая няшно-кавайная с боевыми девочками в коротких юбочках? Да ну, опять гнусная корейщина, куколки с мечами в три роста. Не стоит даже смотреть».

Примерно так на Dragon Nest реагирует большинство игроков. Выводы обычно делаются на основании скриншотов и пары роликов — и совершенно напрасно. Любителям реализма и высоких технологий смотреть тут действительно не на что... зато с геймплеем у игры все очень даже неплохо.

Ужасы нашего городка

Для начала соберем воедино все жестокие разочарования, которые могут нас подстеречь. Классы тут привязаны к полу: девочки стреляют из лука и швыряются молниями, а мальчикам уготовано размахивание мечом и лечение сопартийцев. Выбрали класс, смирившись со сменой пола? Дальше можете не трудиться. Что бы вы ни делали с редактором внешности, как бы его ни уговаривали, все равно герой будет похож на каждого пятого встречного. Индивидуальность покупается строго в игровом магазине.

Все, что так презирают в картинках корейских игр, здесь собрано с убийственной старательностью. И кислотно-фломастерная раскраска, и пятиметровые мечи, и пупсоидные герои, и спецэффекты, надежно скрывающие все ужасы анимации.

Ну а когда мы доберемся до первых схваток — сможем ощутить себя ниткой, которую продевают через бесконечные бусины. Весь игровой мир порезан на отдельные локации, в которых мы повстречаем только монстров и заранее созванных сопартийцев, — ни о каком открытом мире речи не идет. Поглазеть на живых игроков в достаточном количестве можно только в городах.

А чтобы уж окончательно закрыть тему ужасов, помянем бессмертный корейский рандом. Здесь его причесали, привязали бантик и подрезали коготки. Но зубы оставили.

Думай руками

Призыв «не судить по внешности», на который всем все равно наплевать, в случае с Dragon Nest очень актуален. За стеной из бабочек и цветочков скрывается одна из самых динамичных, бескомпромиссных и сбалансированных боевых систем в MMO. По слухам, если бы звезды сложились чуть иначе, Dragon Nest родилась бы консольным слэшером. Вы в это поверите уже в первой боевой локации.

Доступные в русской версии четыре класса на 15-м уровне раскалываются на восемь, и даже «родственные» подклассы кардинально отличаются друг от друга. Но для всех характерны два момента — отсутствие фиксации на цели (модный нон-таргет) и боевые комбо, многие из которых совершенно неочевидны и раскрывают свою мощь только после длительных тренировок. Те, кто привык к неспешному нажиманию иконок с умениями, будут удивлены уже в первой схватке. Совершенно не случайно такое внимание уделено поддержке геймпадов: в Dragon Nest, если можно так выразиться, нужно думать руками; игра отчасти напоминает файтинги и платформеры.

Для каждой боевой локации есть выбор уровня сложности — от низкой (для тех, кто намерен в процессе схватки пообедать или выпить чашечку кофе) до смертельной (заставит закусить губу даже тех, кто неплохо играет, скажем, в Mortal Kombat). Чем сложнее, тем богаче трофеи и больше капает опыта. Но едва ли не самый главный повод повысить планку — спортивный игровой интерес. И это еще одно важное отличие Dragon Nest от множества других MMORPG, где сам процесс боя ничем не примечателен.

Награда по итогам прохождения «уровня» зависит от ранга, а высокий ранг заработать не так просто. Инстанс надо пролететь за считанные минуты, направо и налево раздавая длинные комбо и по пути сметая все, что можно разрушить, — ящики, шкафы, шатры. Постоянно хочется переиграть — пройти чуть быстрее предыдущего результата.

Закон моды

Вся мирная жизнь собрана в пределах городов и деревушек. Здесь мы набираем квесты для походов в боевые локации, разбираемся в хитросплетениях основного сюжета и пытаемся по мере сил подружиться с местными жителями, выполняя их поручения. Многие из торговцев и квестодателей представляют те или иные фракции, и дружба с ними дает прибавку к репутации. Плюс NPC-друзья и квест подкинут, и подарочек по почте пришлют, и пококетничать могут.

Рассмотреть, какие позы принимают наши герои, можно разве что на скриншотах. В пылу схватки все происходит слишком быстро.

У финальных боссов каждой локации — масса неприятных сюрпризов. Вот эта коряга вспахивает землю глубокой бороздой.

Во взаимоотношения неигровых персонажей нас втягивают быстро и убедительно, разыгрывая целую мыльную оперу с их участием. Фермерша влюблена в капитана стражи, наставница лучников потеряла жениха, кузнец обижен на торговку и считает, что она его обманывает, а та, в свою очередь, уже замучила всех своими безумными проектами. И все просят помощи именно у нас.

В тех же деревеньках мы совершенствуем снаряжение. Первые комплекты брони дают за прохождение сюжетных квестов. То, что падает в виде трофеев, редко может составить конкуренцию «наградному» сету. Позже открываются особые инстансы (логова), где дают шанс заполучить эпическую экипировку.

Вне зависимости от происхождения нашего гардероба его можно — и нужно — затачивать. Вот тут начинаются сложности. До планки +6 мы ничем не рискуем, но если «точить» дальше, то можно лишиться не только нужных камушков, но и заветной одежды. Подстраховаться от потери штанов можно, купив специальный расходник в магазине, — суровые фритуплейные реалии.

Добавка к экипировке — гербы и титулы. Хороший титул дает существенную прибавку к параметрам, и дарят его за серьезные достижения. А для создания герба потребуется подходящая пластина, добыть которую можно в качестве трофея.

Ну и, наконец, расходники. Синие и красные бутылочки, незаменимые в инстансах. Делать их нельзя, только покупать, зато можно варить не менее полезную еду. В отдельной локации, открывающейся для персонажей 40-го уровня (текущий предел развития в русской версии; до конца года планку обещают повысить), можно испытать себя в роли рыболова или повара. Впрочем, этим ремесленная система и ограничивается: серьезного крафта здесь нет, шмотки на заказ делают специальные NPC.

Убей ближнего

Боевая система — яркая, динамичная, веселая и одновременно очень требовательная к тому, что принято называть «скиллом». И это — главное достоинство Dragon Nest. Настолько убедительное, что в ней уже всерьез видят будущую киберспортивную дисциплину. Ведь там, где есть хорошая боевка, обычно есть и отличный PvP.

Боевые режимы собраны в отдельной локации, Колизее. Впервые герой туда попадает, дойдя до 10-го уровня, хотя, как показывает практика, еще уровней пять мы не представляем большой угрозы для окружающих.

При создании собственной «сессии» мы задаем размер команды (максимально 8 человек с каждой стороны, хотя многим нравится вариант дуэли, один на один), желаемые уровни игроков и режим схватки. Сейчас доступно три режима — «Раунды» (битва до заданного числа побед), «Возрождение» (бой до определенного числа поверженный противников) и «Смертельная схватка» (своеобразная игра на вылетание: лидер команды назначает игрока, бьющегося следующим; побеждает тот, у которого по истечении трех минут остается больше XP; этот же победитель участвует в следующем туре).

Когда у нас начнутся соревнования по Dragon Nest (а это обязательно случится), посмотреть будет на что. Потому что все то веселье, которое мы видим в боевых локациях, здесь можно смело помножить на двадцать. Хотя еще лучше — не смотреть, а участвовать. И ради этого стоит начать тренироваться уже сейчас. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Один из самых глубоких и оригинальных кооперативных ММО-боевиков пришел к нам, хлопая большими глазками. Жаль, что многих эти глазки сразу отпугнули.

Геймплей	8
Графика	6
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

РЕЙТИНГ **7,5**

«ХОРОШО»

Кирилл Волошин

WAR OF THE ROSES

Война за независимость

Жанр
Многопользовательский экшен
Издатель
Paradox Interactive
Разработчики
Fatshark
BitSquid
Платформа
PC
Сайт игры
waroftherosesthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Средневековая Война Алой и Белой розы, когда в борьбе за британский престол Ланкастеры и Йорки перебили полстраны, закончилась неожиданно — к власти пришли ни те и ни другие, а новая династия Тюдоров, на гербе которой красовались розы обоих цветов. Примерно то же самое произошло с игрой **War of the Roses**. Кто-то хотел увидеть в ней новый, дополненный и улучшенный **Mount & Blade: Warband**, кто-то рассчитывал на этакий средневековый **Battlefield** с луками и копьями (то есть **Chivalry**, рецензия на которую находится где-то неподалеку). В итоге же получилось нечто оригинальное.

War of the Roses — это сетевой экшен, где игроки сражаются друг с другом на мечах, топорах, копьях, арбалетах и луках. Привыкшие с наскоку бить и рубить тут поначалу будут бить и рубить воздух да гулко стучать в броню соперника. Все оружие в игре реализовано настолько исторически верно, что нужно учитывать не только его вес и длину, но и то, из толедской или обычной стали изготовлен клинок. Бить и блокировать можно с разных сторон и разными способами, учитывая особенности каждого оружия. Копья, например, отлично пробивают доспехи, но сильно замедляют и усложняют атаки. Топоры, если попадают по открытому участку тела, наносят чудовищный урон, но броню ими только помнешь и т.д. и т.п.

Однако поклонники Mount & Blade определенно будут ворчать: доспехи, щиты и оружие в War of the Roses вроде бы постепенно приходят в негодность, но это как-то не особенно заметно; даже запас стрел постепенно восстанавливается. А сам игрок может превратиться в этакого средневекового супергероя, который призывает из воздуха коня, не разбивается, прыгая с высоких стен замка, не чувствует боли и невосприимчив к кровотечению.

Все потому, что реализм авторы попытались увязать с подробной системой прокачки. Поначалу все играют заранее созданными персонажами (два вида воина, лучник и арбалетчик), получают опыт и деньги, а потом открывается возможность создать собственный класс персонажа. Там вы уже сами определяете, каким оружием и умениями он будет экипирован. Хотите пользоваться щитом, конем, охотничьим луком и зеленой кирасой живучести? Или жаждете научиться специальным ударом сбивать с ног противника? Копите уровни, покупайте соответствующие предметы и способности.

Кроме того, в War of the Roses много примет современного сетевого экшена в духе того же Battlefield. Мы захватываем контрольные точки, вступаем в отряды и возрождаемся вместе с командиром прямо перед лицом опешившего врага, проводим серии убийств, делаем «хедшоты» и на ходу лечим себя и товарищей.

Впрочем, если оставить сравнения за скобками, то трудно не признать — из такого противоречивого сочетания реализма, непростой боевой системы, прокачки и современных сетевых стандартов рождаются вполне увлекательные онлайновые баталии. И полные до краев сервера — тому веское подтверждение. Уникальная, точечная система настройки оружия (можно самому покупать новые типы заточки и наверший для клинка), интересные, разнообразные по дизайну карты и сочные добивания, за которые дают дополнительный опыт, — все это может увлечь независимо от того, на что похожа или не похожа эта игра.

■ ■ ■

Другой вопрос, что War of the Roses еще требуется доработка: нужно довести до ума сетевой код, исправить дисбаланс в классах и убрать нелогичность ролевой системы, где крестьянские тряпки доступны почему-то на 60-м уровне. Кроме того, два режима (команда на команду и захват контрольных точек) и максимум 64 человека на карте (хотя в основном все сервера рассчитаны на 32 человека) — это слишком мало и для «нового Warband», и для «средневекового Battlefield». ■

Чтобы вас не добили таким жестоким образом, нужно вовремя сдаться и помолить о пощаде.

За минусом анимации картинка в игре исключительно радует глаз. Тут Warband точно остался позади.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Интересный, но довольно сырой сетевой экшен, выступающий в несколько другой весовой категории по сравнению с Chivalry: Medieval Warfare.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Алексей Пилипчук

WRC 3

Третий блин комом

Жанр
Автосимулятор
Издатель
Black Bean Games
Разработчик
Milestone Studio
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, PS Vita
Сайт игры
wrcthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,7 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Анонс **WRC** в свое время стал ярким лучиком надежды для фанатов ралли, вдоволь наглотавшихся пыли в чересчур аркадной **DiRT**. Перед **Milestone** была свободная дорога: чудес от них никто уже не ждал, серьезных конкурентов на горизонте не было, всего-то стоило аккуратно перерисовать машинки и трассы да сделать физику хотя бы чуточку интересной. Но вместо этого итальянцы решили шагнуть на запретную территорию и сыграть на одном поле с **Codemasters**. И матч вот уже в третий раз складывается далеко не в их пользу.

WRC 3 уподобляется своему главному конкуренту насколько может: похожий стиль (игра встречает прекрасно оформленным меню и энергичной музыкой), практически неотличимые состязания (нам предлагают сразиться с соперниками один на один или подрифтовать в пыльном каньоне), режим карьеры, в котором нужно завоевывать очки репутации и сражаться с боссами; в WRC 3 есть даже перемотка времени. В гламурном DiRT, может быть, все это и к месту, но в игре по серьезной лицензии такая шелуха выглядит как платье на неуклюжем слоне.

Тем более что на фоне рюшек и бантиков становятся хорошо заметны многочисленные недостатки, которые за три года так никуда и не делись. Сделать гонки с секундомером интересными — настоящее искусство. Искусство, судя по всему, неподвластное Milestone, — одну из главных составляющих успеха они умудрились провалить еще на старте. Нас то и дело заставляют кататься по реверсированным маршрутам, перепроходить одни и те же отрезки по несколько раз, а в определенный момент и вовсе опускаются до «сшивания» новых спецучастков из кусочков старых. При этом трассы, несмотря на бедную графику и отсутствие детализации, могут предложить что-то интересное: камень, подло припрятанный в высокой траве прямо около дороги, внезапный «слепой» поворот в лесу, куча скоростных, опасных виражей — таких мелочей в игре немного, но они хотя бы делают гонки более непредсказуемыми.

Усугубляется дело отсутствием близких сердцу фаната вещей вроде церемонии награждения или зрителей, выталкивающих машину из канавы. Зато Milestone почему-то хватило времени и сил на полноценную реализацию тюнинга. Все правильно — лучше дать игрокам возможность прокачать двигатель и прилепить спонсорскую наклейку, чем сделать десяток увлекательных трасс.

Из глубокого болота игру вытягивает то же, что и год назад, — чемпионат мира по ралли. Здесь не заставляют заниматься вандализмом, крушa цветные блоки (хотя такая возможность есть), или выплясывать перед публикой, нарезая круги вокруг припаркованного посреди какой-то стройки трактора. Единственное, что имеет значение, — это скорость. И только за возможность бросить вызов непобедимому Себастьену Лёбу на Citroen разработчикам можно простить если не все, то многое.

Официальный чемпионат WRC — по-прежнему главный и единственный серьезный козырь игры. Полный календарь, обширный список машин и гонщиков… печально осознавать, но ни один другой симулятор сейчас не способен этого предложить. К тому же местная физическая модель даст фору многим конкурентам. Автомобили реалистично скачут по кочкам, их вес хорошо чувствуется, а разница между поездкой по асфальту, снегу или гравию действительно ощутимая.

■ ■ ■

Milestone продолжают гнаться за двумя зайцами одновременно. Для симулятора здесь недостаточно глубины, а для массовой аудитории игра попросту скучна и некрасива. С таким подходом есть риск не приглянуться никому. ■

Слоу-мо. Через секунду автомобиль снова как ни в чем не бывало встанет на четыре колеса, и всякий смысл слушать штурмана или перепроходить участок заново пропадет.

Возвращение ралли Монте-Карло — один из немногих приятных сюрпризов, приготовленных разработчиками.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Разработчики так и не сумели воспользоваться благоприятной ситуацией на рынке. WRC 3 — далеко не самый плохой автосимулятор, но даже прошлогодний DiRT 3 при всех его недостатках смотрится намного предпочтительнее.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Геворг Акопян

NBA 2K13

Хип-хап донт стап

Жанр
Баскетбольный симулятор
Издатель
2K Sports
Разработчик
Visual Concepts
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
2ksports.com/games/nba2k13

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 3 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Последние пять лет **NBA 2K** является главным баскетбольным симулятором на планете, и никто не в силах оспорить этот негласный титул. **EA** поняли, что их **NBA Live** не способна выдержать конкуренцию, и разумно отошли в сторонку — за барьер, отделяющий красную ковровую дорожку для звезд высшей лиги от всякой шелупни. Погоревав, канадцы к всеобщему недоумению решили выступить на другом поле и выпустили **NBA Elite** для iOS и клоунскую **NBA Jam** вместо нормального симулятора. А зря.

Если пару лет назад, приложив определенные усилия, EA Sports еще могли попытаться вернуть былое лидерство, то теперь уже поздно. 2K13 вытянула сериал на *такую* недосягаемую высоту, что конкурентам снизу не видно и края сверкающего пьедестала. Это **Half-Life 2** от мира шутеров и **XCOM** для жанра тактических стратегий.

Любители баскетбола найдут в этой игре все. Онлайновые матчи, ежесекундную сводку новостей с NBA.com, воссозданные до мельчайших деталей арены, актуальные составы команд (в том числе уникальные сборные вроде Dream Team во главе с Майклом Джорданом). Помимо таких понятных развлечений, как матчи All Stars и отыгрыши сезонов, вы сможете возглавить любую команду Национальной ассоциации в качестве главного менеджера со всеми полагающимися вещами — постановкой игроков на площадке, ростерами, драфтом молодых баскетболистов, разговорами в тайм-аутах и выжиманием крови пополам с потом из кроссовок после тренировки.

Традиционно можно вытащить мировых звезд с многомиллионными контрактами в обычную асфальтовую коробку, которая есть в каждом совковом дворе, чтобы без купюр выяснить, какой центровой круче — Двайт Ховард, двухметровая скала с квадратными плечами и такой же квадратной челюстью, или Блейк Гриффин, так называемый white boy с физической силой чернокожего мужчины. В этом определенно есть своя романтика, но, конечно, главная жемчужина 2K13 — режим My Player. Объясняя популярно, это своеобразный аналог режима Be a Pro из **FIFA**. Вы с нуля создаете собственного игрока: определяете его сильные и слабые стороны, выбираете анимации бросков и движений, а потом нацепляете усы повеселее и отправляете на паркет — красоваться перед представителями NBA с надеждой попасть в драфт хорошего клуба.

Если вас все-таки выберут, начнется долгий путь наверх. Новичок прыгает не выше бегемота, не может попасть в кольцо с двух метров и получает блокшоты чаще, чем гаишник взятку. При этом каждое ваше действие имеет большую важность. Поставили грамотный заслон и отдали результативную передачу? Оценка вашей игры возрастет до C+. Пропустили соперника за спину, дав тому возможность забить? Прощайте с трудом заработанные баллы. А их есть на что потратить — на тренировки у легенд мирового баскетбола, повышение характеристик и популяризацию своего подопечного (отследить фанатские настроения можно в главном меню, где после каждого матча дают почитать короткую твит-ленту с отзывами болельщиков).

My Player настолько увлекает, что о классических матчах вспоминаешь, только когда в гости заваливается друг, настойчиво требующий второй геймпад. Здесь практически никаких изменений, это такой же высококлассный симулятор с надраенной до блеска картинкой. Единственное — теперь правый стик по умолчанию отвечает не за броски, а за разнообразные финты.

■ ■ ■

На обложке с игрой гордо красуется надпись «Executive produced by Jay Z». Продюсирование выражается в редких нарезках из клипов знаменитого репера и лично подобранном саундтреке. Kanye West, Puff Daddy & The Family, Daft Punk, Rihanna, U2, Coldplay и, разумеется, сам Джей Зи задают очень правильную атмосферу NBA, благодаря которой 2K13 банально *очень* приятно запускать: красиво оформленное меню встречает едва ли не фейерверком, голова сама собой начинает двигаться в такт музыке, а игра любезно сообщает, что пора бы потратить очки опыта, заработанные накануне в iOS-приложении (или на Facebook). С удовольствием. ■

С появлением Двайта Ховарда и Стива Нэша выбирать в товарищеском матче LA Lakers стало не с руки — какое-то читерство.

Зрители изо всех сил стараются показать, что они что-то понимают в происходящем. И у них это неплохо получается.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Хип-хоп, гламур, тактика и серьезный менеджерский бизнес в лучшем баскетбольном симуляторе в истории.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: ...10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Сергей Колокольников

FOOTBALL MANAGER 2013

Закрытый клуб

Жанр
Симулятор Фабио Капелло
Издатель
SEGA
Разработчик
Sports Interactive
Мультиплеер
Интернет, Hot-seat
Платформа
PC
Сайт игры
footballmanager.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 ГБ, 512 МБ видео

Очень сложно объяснить простому человеку, почему игра, в которой нет ничего, кроме цифр, аккуратных таблиц и трехмерной графики времен мезозоя, получает оценку, за которую иные AAA-проекты грызутся как бешеные псы. Это почти как японская манга или мультсериал «Пол-литровая мышь»: на первый взгляд ничего особенного, а местами и вовсе страх какой-то, но откуда, черт возьми, столько фанатов? К счастью, чтобы полюбить **Football Manager**, до сих пор достаточно стиснуть зубы и вынести первые часы знакомства.

FM 2013 — это игра, к которой нужно быть готовым, и дело тут не только в протухшей графике и цифрах, которые гурьбой проходят через вашу голову каждый новый ход. Несмотря на развернутую систему подсказок, с новичками здесь обходятся как в американской школе — припирают к шкафчику, отбирают деньги на трансферы, а потом натягивают свежепостиранные трусы на голову и отвешивают пендаль. Невозможно запустить FM и сразу же начать всех побеждать. Даже если за вами будет вся мощь мадридского «Реала» — на первых порах, без знания местных законов и принципов, галактикос будут возить по полю буквально все, от словацкого клуба в «товарняке» до «Барселоны» из родимой Примеры.

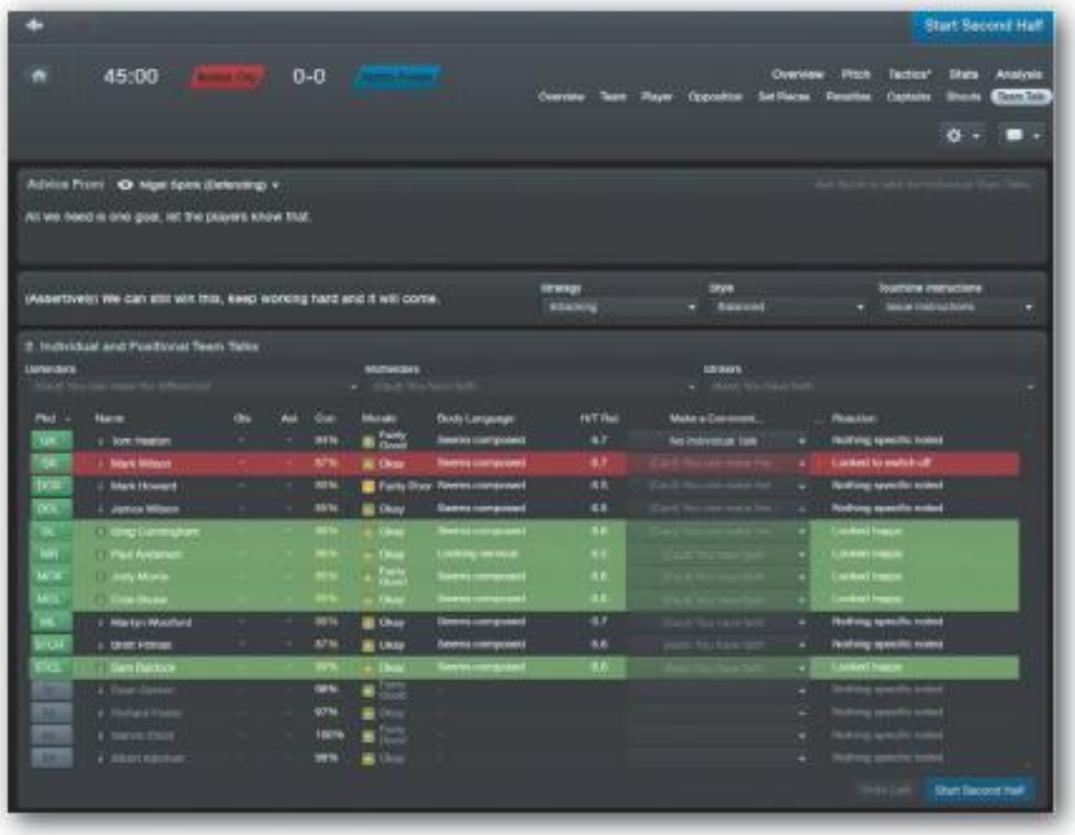
Сам по себе состав тут мало что решает. В Football Manager 2013 необходимо думать. Не на мгновенном уровне **FIFA** (проблем вроде «кому отдать передачу» здесь нет, равно как и прямого управления игроками), но в плане направления пасов, темпа, тактики и игрового рисунка. Плюс вам придется решать вопросы глобального уровня. Мы говорим с прессой, рулим трансферной политикой, определяем размер домашнего поля, выбиваем из руководства деньги на новые тренажеры. Половину всей бюрократии можно свесить на десяток помощников, но истинное лицо Football Manager можно узнать только так — уйдя в нее с головой.

И тогда в какой-то момент игра для вас преобразится. Из таблиц, цифр и графиков подопечные — а это не только игроки, но и десяток тренеров с докторами и массажистами — превратятся во вполне конкретных людей. Кто-то будет в восторге от вашего назначения, кто-то отнесется к нему скептически. Кому-то не понравится ваш кандидат в капитаны, и следующие игры футболист проведет спустя рукава. Легионеры упрутся в языковой барьер, новички не смогут влиться в коллектив.

Вести переговоры, решать внутрикомандные проблемы и поднимать боевой дух придется именно вам. Местами болтать с компьютерными болванчиками едва ли не интереснее, чем расставлять их на поле, а настроение футболистов может в корне изменить ход важного матча. Удачно подобранные слова помогут отыграть безнадежные три мяча («Тренер рвал и метал, мы не могли его подвести», — скажет кто-нибудь после матча), но отдельных игроков та же агрессия может подавить и расстроить.

■ ■ ■

Помимо этого, Football Manager — до сих пор лучшая игра во всем, что касается футбольных историй. Интернет уже полнится пользовательскими рассказами об альтернативных вселенных, где бельгийские середнячки задают шороху в плей-офф Лиги чемпионов, а Фернандо Торрес становится первым бомбардиром английского первенства. Присоединяйтесь и вы. Для этого нужно всего ничего — увидеть среди десятков таблиц романтику большого футбола. ■



Разговор в перерыве. На одни и те же слова два защитника отреагировали совершенно по-разному, но стоит вам поддержать одного, как может расстроиться другой.

Виртуальному ЦСКА Ванги из Sports Interactive пророчат второе место — вслед за питерским «Зенитом». Богатый «Анжи», по их мнению, не поднимется выше шестого.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Главный футбольный менеджер года. Если вы до сих пор не понимаете, как можно ставить «восьмерку» спортивной версии Microsoft Excel, просто поиграйте в Football Manager 2013.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 3
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин

FALLEN ENCHANTRESS

Элементально

Жанр
Пошаговая стратегия
Издатель/разработчик
Stardock Entertainment
Платформа
PC
Сайт игры
elementalgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео

Высокие ожидания во многом определили грохот, с которым провалилась **Elemental: War of Magic**. Игра должна была стать первой за долгие годы большой, навороченной фэнтези-стратегией в духе **Age of Wonders** и **Master of Magic**. Формально, по сумме внешних признаков, она таковой и была: мы в роли правителя одного из королевств основывали, захватывали и отстраивали города, изучали технологии и заклинания, применяли чары на глобальной карте, нанимали и обучали войска, вели дипломатические переговоры и участвовали в пошаговых сражениях. Но фактически получилась даже не стратегия, а скорее несбалансированная RPG, в которой отряд прокачанных героев, не встречая особого сопротивления, мог в одни ворота захватывать города и обрекать на гибель целые империи. Исправить эту ситуацию было призвано самостоятельное дополнение **Fallen Enchantress**.

На самом деле Fallen Enchantress сложно назвать дополнением, по сути — это новая игра на старом, но основательно перелопаченном движке. Картинка тут симпатичнее, интерфейс — удобнее и понятнее, а пошаговые сражения — эффектнее. Теперь видно, какой урон и с каким шансом на критическое поражение вы можете нанести, к чему враг устойчив или, наоборот, уязвим. Юниты при этом куда чаще применяют разные умения, блокируют, травят ядом, жарят огнем, сбивают врага с ног, наносят второй удар, если первый не попал в цель, и т.д. и т.п. В лучшую сторону изменилась ролевая система, которая теперь основана не на ручной прокачке параметров персонажа, а на выборе разнообразных способностей.

Похорошело и строительство: города получают уровни, здания можно апгрейдить. А еще авторы больше внимания уделили сюжету. История в новой кампании и выглядит интереснее, и подается грамотнее: здесь больше роликов, квестов и персонажей, а сам герой даже ведет дневник своих приключений.

Однако самое главное — это, конечно, появление более сбалансированного и умного ИИ в скирмиш-режиме, где, собственно, игра себя и раскрывает. На уровне сложности Challenging, выбрав себе в соперники не одного, а сразу нескольких правителей, вы получите именно ту тяжелую, нервную, но крайне увлекательную стратегию, каковой должна была стать Elemental изначально. Очень скоро враг появится у ваших ворот, да не один, а в компании героев других империй, и вам придется вертеться белкой в колесе — заключать пакты о ненападении, вступать в союзы, предлагать контрибуцию. В такой ситуации вопрос, как развивать города (превращать, например, в крепость или промышленный центр), что и когда строить и каких юнитов нанимать, становится отнюдь не праздным.

Видимо, чтобы как-то облегчить жизнь игроку, разработчики пошли на некоторые поблажки: изучать заклинания больше не нужно, многие из них доступны сразу, а другие открываются по мере роста уровня вашего героя. Кроме того, теперь вы можете сразу приступить к научным исследованиям, а не ждать, когда в городе появятся ученые.

■ ■ ■

Stardock еще есть куда развивать игру. Сюжет в Fallen Enchantress короткий, отличий между разными империями все еще недостаточно (хотя и больше, чем раньше), а сложные и увлекательные дипломатические войны происходят, как правило, лишь на старте; дальше игра входит в более спокойное русло, позволяя использовать старую беспроигрышную тактику под условным названием «Соберу-ка я самую большую армию и всех вынесу!». Спасением тут мог бы стать мультиплеер, но его в Fallen Enchantress как раз и не завезли. Так что ждем от Stardock как минимум еще одно важное дополнение. ■

В игру встроен редактор, позволяющий создавать новые карты и кастомизировать целые империи.

Посетить магазин теперь можно в любое время, а не только в пределах родного города.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Вторая попытка оказалась более удачной. Fallen Enchantress — это современный Master of Magic.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Артем Комолятов

KING'S BOUNTY: ВОИН СЕВЕРА

Зимы не будет

Жанр
Пошаговая стратегия
Издатель
1С-СофтКлаб
Разработчик
1С-СофтКлаб (Lab-13)
Платформа
PC
Сайт игры
kingsbounty.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео

Нельзя войти в одну реку дважды. Но, вопреки народной мудрости, «**1С**» с упорством крайне целеустремленного утопленника пытаются нырнуть в опасные потоки уже в третий раз, причем с каждой попыткой у них это получается все хуже и хуже. Первая **King's Bounty**, вышедшая в 2008 году, была одним из тех немногих проектов, что оправдывали существование российской игровой индустрии: глубокая боевая система и дивная атмосфера сказочного мира позволили «**Легенде о рыцаре**» стать достойной альтернативой **Heroes of Might and Magic 5**. Последовавшая годом позже «**Принцесса в доспехах**» хоть и не хватала звезд с неба, но все равно была лакомым десертом после основного блюда. Наконец, аддон «**Перекрестки миров**» вполне можно было вытерпеть, если вам по каким-то причинам еще не приелась старая концепция.

Сейчас на дворе 2012 год, и лошадь King's Bounty благополучно откинула копыта. Кажется, это понятно всем, кроме самой «1С», которая продолжает пинать издохшую кобылку в наивной надежде, что она когда-нибудь так же резво поскачет навстречу приключениям. И смех, и грех.

Четыре года — более чем достаточный срок, чтобы графический движок безбожно устарел, первоначальный восторг сменился тяжелым вздохом, а некогда слаженная машина King's Bounty начала скрипеть и чадить черным дымом. Все более-менее значимые изменения в «**Воине Севера**» носят чисто формальный, косметический характер. Это та же игра 2008 года.

«Новые» классы героев — самый яркий тому пример. Помните рыцаря, паладина и мага оригинальной King's Bounty? В аддоне им выдали по рогатому шлему и назвали викингом, скальдом и волхвом соответственно. Их стили ведения боя почти не изменились: у викинга юниты бьют сильнее, скальд лечит и воскрешает павших, а волхв делает большую ставку на магию. Или помните Шкатулку ярости из первой игры и ручного дракончика из «Принцессы в доспехах»? Их тут заменяют валькирии, которые дают главному герою различные бонусы, а в бою кастуют уникальные заклинания. То есть получается какой-то «День сурка»: и Шкатулка, и огнедышащая ящерица, и знойные валькирии, по сути, выполняют ровно одну и ту же функцию, а различаются лишь названиями.

Такая болезненная консервативность вполне объяснима. **Katauri**, создатели оригинала, выступали лишь консультантами при разработке аддона — основные работы доверили «опекунам» из **Lab-13**, внутренней студии «1С». Наверное, из-за этого «Воин Севера» с детским паническим страхом держится за ручку первой части, будучи не в силах набраться мужества и показать что-то новое.

Но нужно признать: хотя кардинальные изменения — это именно то, что могло заставить аддон заиграть новыми красками, здесь все еще сохранилась та специфическая атмосфера наивной и доброй сказки, в которой можно отдохнуть от суровых и мрачных миров других игр. В целом стандартное, лишенное каких-то запоминающихся черт фэнтези здесь разбавляется знакомым беззубым юмором, балансирующем на грани между откровенной пародией и ироническими сказаниями Терри Пратчетта. Это скорее заслуга оригинальной игры, чем подмастерьев из Lab-13, тем не менее фирменный стиль помогает сгладить разочарование от проходного дополнения.

■ ■ ■

«Воину Севера» очень бы пригодилась не шапка с бычьими рогами, а чудо-вспышка из «Людей в черном». Чтобы настроиться на волну приключений и получить от игры хоть какое-то удовольствие, нужно полностью забыть бесподобный нордический сеттинг **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, аддон «**Владыки Севера**» к Heroes of Might and Magic 5, а заодно и последние четыре года своей жизни. Согласитесь, это весьма высокая цена за добавку к игре, которой уже давно нужен полноценный сиквел. ■

На поле боя вампиры доставляют кучу проблем. Мало того, что уворачиваются от ударов, так еще и восстанавливают здоровье каждый раунд.

Бестиарий игры расширился незначительно, так что большую часть времени вы будете сражаться с уже знакомыми тварями.

- ✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на идейную серость и общую предсказуемость, «Воин Севера» сослужил серии хорошую службу — показал, что если создатели не прекратят строчить аддоны, то имя игры потеряет с трудом заработанный авторитет.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ

Дмитрий Ежов

WORMS REVOLUTION

Дождевое приключение

Жанр
Пошаговая стратегия
Издатель/разработчик
Team17 Software
Мультиплеер
Интернет, Hot-seat (4 игрока)
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
team17.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 2 ГБ, 512 МБ видео

Как несложно догадаться из названия, новые **Worms** — это очередная попытка бессменных авторов, студии **Team17**, нащупать верный путь развития серии. Если прошлая часть с подзаголовком **Reloaded** была всего лишь хорошо завуалированным HD-ремейком **Worms: Armageddon**, лучшей игры про червячков с 1995 года, то Revolution изначально с помпой преподносилась разработчиками как «первые Worms нового поколения». Обещали и классы героев, и физику жидкостей, и новое оружие со сложноустроенными уровнями, благодаря которым знаменитая дуэльная механика должна была стать гораздо глубже.

Однако ответить на вопрос, как все это будет функционировать, авторы долгое время стеснялись, да и немногие спрашивали; все ждали от свежей части Worms грамотного воплощения старых правил без претензий на постмодернизм (за семнадцать лет были и такие попытки, см. хотя бы **Worms 4: Mayhem** с ее бестолковым 3D), а уж если еще и современные фишки будут — так совсем прекрасно.

Суть Revolution как раз в совмещении старых и относительно новых наработок. Глазастые розовые черви по-прежнему укатывают в грунт своих сородичей из вражьей команды, используя ракеты, биты, динамит, взрывоопасных овец и другое высокотехнологичное оружие. Передвижение по уровню, прицел и установка взрывчатки — вот, пожалуй, и все из сколько-нибудь распространенных в игре действий. Вникнуть в тысячу тонкостей помогут восемь длинных (и откровенно нудных) обучающих этапов, но непонятно, кому и для чего они нужны. Разобраться в механике можно за три минуты, кардинальных изменений нет совсем.

Например, несмотря на насыщенные 3D-задники, к уровням моментально привыкаешь: пейзажи всех этих болот и ущелий от честного двухмерного боя почти не отвлекают, а лишь делают картинку живее. Деление червей на классы и вовсе можно не заметить: да, кто-то действительно тяжелее и медленнее, кто-то легче и проворнее, а червяк-ученый умеет лечить свою команду. Но в общей картине хаотичного боя характеристики солдат зачастую ничего не решают.

Второе якобы глобальное нововведение — вода на уровнях — чуть серьезнее. Забыть о нем никак нельзя, поскольку бутылки, лужи и пруды размещены на площадках в обильном количестве, а попадание водой отнимает аж пять ходов. Но это, опять же, никакой не нонсенс, вам просто чаще приходится взаимодействовать с окружением: например, подрывать земляной потолок, дабы облить противника губительной жидкостью, и взрывать глубокие лужи, чтобы вода расплескалась и задела врагов. В арсенале даже появилось прекрасное новое оружие — брандспойт и водяная бомба.

Дополнительный размах Worms обычно приобретает в мультиплеере, но в этот раз о нем рассказывать толком нечего — всего три классических режима, скудная настройка матчей и *полное* отсутствие новых идей. Но все равно онлайн-матчи куда веселее одиночной кампании, потому что искусственный интеллект в игре не обогнал в развитии одноклеточных, не говоря уже о кольчатых червях.

Вернуть былое чувство вкуса разработчикам, видимо, удастся еще нескоро. Worms Revolution производит впечатление умной, красивой и в нужной степени верной канонам, но немного перегруженной и аляповатой игры. Некоторые нововведения бесполезны (например, необходимость собирать по уровням монетки и большой внутриигровой магазин с оружием и предметами), а богатая объемная картинка заставляет игру подтормаживать не только на консолях (что само по себе немыслимо), но и на мощных компьютерах.

Перед нами далеко не уровень Armageddon, но это определенно верный шаг на пути развития серии. Как минимум пару недель в Worms Revolution можно поиграть с большим удовольствием. ■

В игре присутствует отнюдь не только визуальный юмор. Ваши действия в Revolution комментирует закадровый персонаж, который с самого начала представляет вас как участника съемок фильма о дикой природе.

Ключевая проблема компьютерной версии даже не столько тормоза, сколько управление. Клавиши по умолчанию назначены ужасно, а грамотно расставить все по своему вкусу стоит серьезных усилий.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Armageddon остается лучшей игрой в серии, и, судя по всему, пройдет еще немало времени, прежде чем Team17 смогут превзойти самих себя семнадцатилетней (какая ирония) давности.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Максим Бурак

JUST DANCE 4

Дурочка, танцуй!

Жанр
Танцы
Издатель/разработчик
Ubisoft
Платформы
Xbox 360, PS3, Wii, Wii U
Сайт игры
just-dance-thegame.ubi.com

Прыжки по кнопкам в **Dance Dance Revolution** в определенный момент превратились в спорт для резвых азиатов, поэтому выход **Just Dance** на Wii, первой танцевальной игры, которая использовала сенсорный контроллер, стал настоящим праздником для танцоров-любителей. И хотя возможности Wii едва ли позволяли хореографично отплясать популярную мелодию, более-менее организованно размахивать руками и кружиться перед телевизором под песни поп-див и бойз-бендов все равно было весело и увлекательно. И самое главное — составить компанию вам могла даже старшая подружка бабушки, ведь входного порога у игры практически не существовало.

Это было в 2009-м, но на дворе уже 2012 год. Тот же Kinect способен не просто отследить ваши хаотичные вскидывания рук, а прямо-таки зорко высмотреть каждое отдельное движение тела вплоть до дерганья левого мизинца на правой ноге. Но Just Dance остается верной своей первоначальной концепции: не нужно пытаться досконально повторить сложные пируэты пластичного хореографа, главное — танцевать или, если говорить еще честнее, просто двигаться. Боже упаси, если кто-то вдруг подумал, что, проведя в **Just Dance 4** часов двести, вы сможете отправиться в ближайший ночной клуб и взорвать там танцпол. У вас больше шансов стать вторым Джеком Уайтом или третьим Джимми Хендриксом за игрой в **Guitar Hero**.

Не являясь симулятором, Just Dance 4 превращается в машину по генерации дикого угара и фана: вы становитесь у экрана и, будто смотря в зеркало, пробуете двигаться как аватар в телевизоре. И если у вас слабо получается, то ничего страшного, игра, что называется, поймет и простит; вам все равно скажут, что падение на задницу и случайный удар рукой в стену хоть и не были задуманы разработчиками, но в танец все равно вписались идеально.

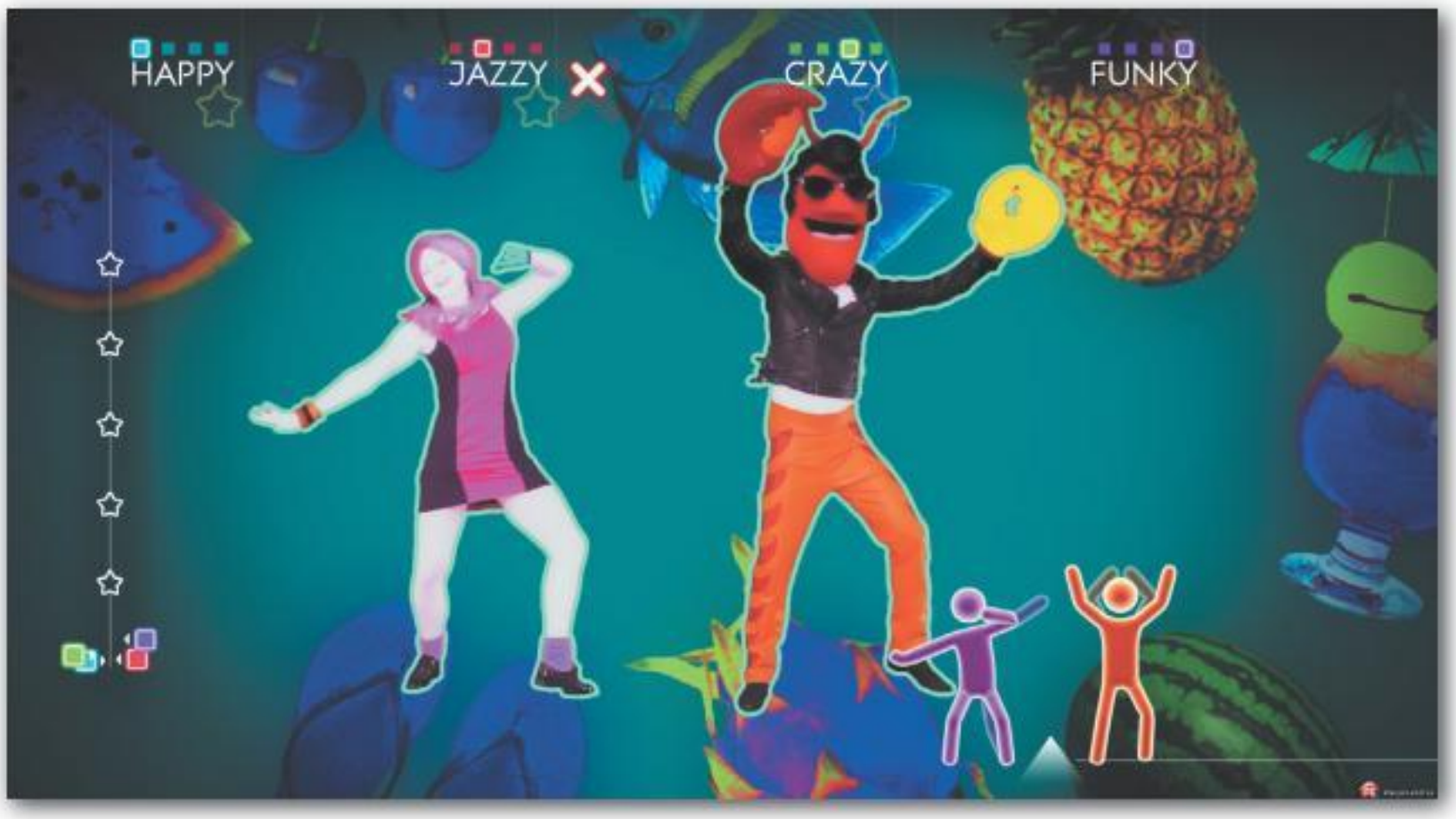
Твердый упор на развлекательность, а не достоверность подчеркивает оформление песен. Стилистика всегда полностью соответствует содержанию: если исполнитель поет про гигантского лобстера, то танцор будет облачен в соответствующий костюм. Если это «уоб-уоб-уоб» от Skrillex, то на экране вас ждет хай-тек и стреляющие из рук и глаз лазеры. Ну а если вы случайно запустите телефонный хит Call Me Maybe от Карли Рэй Джепсен, то все события будут разворачиваться на экране новенького iPhone.

Хотя каждая песня изначально рассчитана на одного, двух или четырех игроков, отплясывать можно хоть вдесятером, если остальные члены компании будут за пределами сенсора. Заданное количество участников определяет лишь тип танца. Если вы пляшете под песню на двоих вместе со своим другом или подругой, будьте готовы, что вам придется много взаимодействовать: прыгать и кувыркаться через друг друга, а также кружиться, симулировать удары в подбородок и очень много обниматься. А в самом конце игра еще и нарежет смешной ролик с вашими лучшими движениями.

■ ■ ■

Если вы двигаетесь с грацией медведя, но всегда мечтали почувствовать себя настоящим танцором диско, то Just Dance — это ваш счастливый билетик. Игра не наказывает за неповоротливость и поощряет любые попытки закосить под Майкла Джексона. Но если вы уже состоявшаяся звезда брейк-данса, то ваши выдающиеся таланты игра даже не заметит. Зато наверняка даст больше очков за танец, чем другу-медведю. ■

В парных танцах главное — случайно не выбить партнеру зуб.



Название песни можно запросто угадать по происходящему на экране.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Замечательный танцевальный хит, который подойдет даже тем, кому еще с детства запрещали плясать в общественных местах.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Максим Бурак

DANCE CENTRAL 3

Джимми, Джимми, ача, ача

Жанр
Танцы
Издатель/разработчик
Harmonix Music Systems
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
dancecentral.com

После того как **Harmonix** покрутила роман с **Activision**, выпустив парочку **Guitar Hero**, а потом переспала с **MTV**, сделав **Rock Band**, самая музыкальная студия разработчиков в индустрии взялась с новой силой за песни-пляски. Как и предыдущие части серии, **Dance Central 3** с первого ролика погружает в атмосферу элитных танцев, накрывает духом художественного фильма «Шаг вперед» и (если для вас это в новинку) заставляет чувствовать себя не в своей тарелке.

Виртуальные персонажи пытаются создать для игрока приятную обстановку, всем своим видом показывая, что вас здесь очень любят и ждут. Но все равно не отпускает чувство, что находишься в приятной, веселой, но все-таки чужеродной тусовке. Интересно посмотреть на мир серьезных танцоров со стороны и насладиться хорошо поставленными номерами, но когда дело доходит до вашего участия — начинается ад.

Если главный конкурент — **Just Dance 4** — прощает все ошибки и требует от игрока лишь копировать виртуального инструктора, как-нибудь дергая руками и ногами, то Dance Central 3 подходит к делу с фашистским вниманием: аватар в телевизоре тут же загорается осуждающе красным цветом, если вы, боже упаси, неправильно оттопырили руку или повернули таз не на 90, а на 75 градусов. Игра внимательно следит за каждой частью тела и просит непрекословно следовать приказам господина с экрана. Ты стараешься, корчишься, пытаясь успеть за невероятно пластичными танцорами, но все же постоянно недостаточно хорошо выставляешь ногу в сторону или поворачиваешься в неверном направлении. Так и проходит большая часть игры: игрок сосредоточенно пялится в телевизор и пытается понять, что же, черт подери, он сделал не так в этот раз. Почему нога опять загорелась красным?

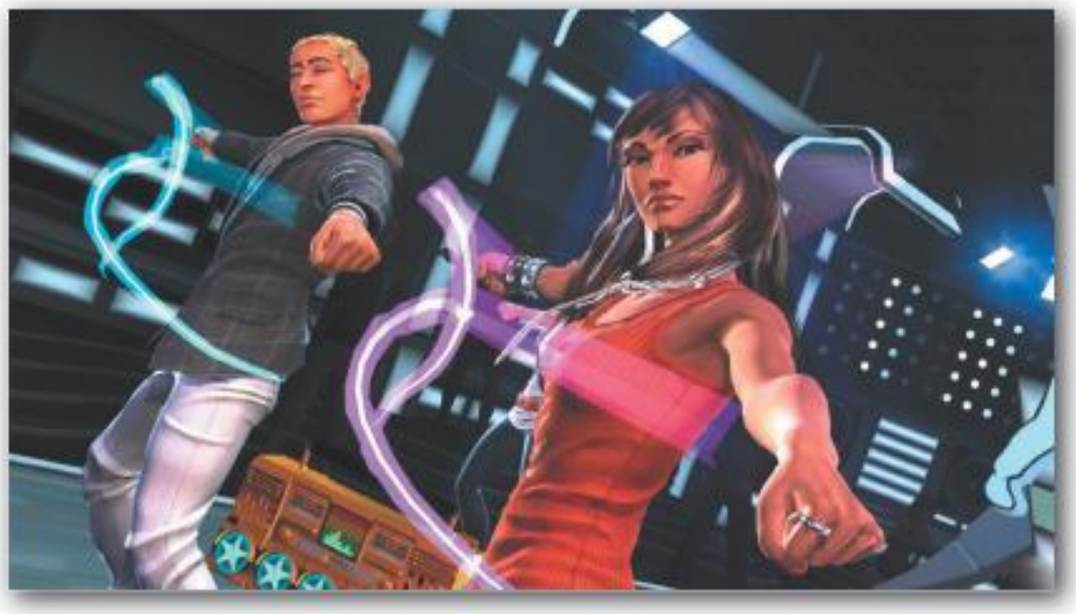
Серьезный бизнес заметен и в каждой отдельной песне. В Just Dance 4 любой трек — самостоятельная и очень яркая история про лобстеров, хорьков, лучадоров или сумасшедшего мужчину в супергеройском костюме. В Dance Central каждая песня — это просто танец, который может проходить на различных аренах — танцполах, корабле, метро и прочих.

Но независимо от места вас везде встречает толпа колоритных танцоров в широких штанах, кепках и других разноцветных нарядах. И под что бы вы ни пытались сплясать — Джастина Бибера, Ваниллу Айса или 50 Cent, — опытные танцоры всегда будут смотреть на вас многозначительно, с намеком, мол, никогда ты не станешь одним из нас.

Конечно, если у вас за плечами три года танцевальной школы или месяцы, активно проведенные в ночных клубах, то Dance Central 3 покажется вам хорошим тренажером и веселым компанейским развлечением. Вы моментально сорвете все награды, утонете в призовых очках и лучах славы, наблюдая, как друзья плачут от бессилия и проклинают родителей за то, что те не отдали их в свое время в балетную студию.

■ ■ ■

Harmonix в очередной раз сделали большую и сложную игру, рассчитанную на аудиторию, которая всерьез интересуется танцами, а «Шаг вперед» смотрит как документальный фильм. Даже если это не про вас, свое удовольствие от проекта вы все равно получите. Но от ощущения, что вас постоянно критически оценивают, увы, не отделаетесь. ■



Ловить на себе такие взгляды придется регулярно.

Интересно, что думают бабушки танцоров об их внешнем виде…

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Dance Central 3 запросто может сделать из вас прилежного виртуального танцора. Захотите ли вы со своей стороны приложить столько усилий — другой вопрос.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Жанр
Прикладная кинетика
Издатель
Microsoft
Разработчик
Lionhead
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
lionhead.com/fable-the-journey

Илья Янович

FABLE: THE JOURNEY

Тут и сказочке конец

У нас была одна большая и важная причина опасаться выхода **Fable: The Journey**, и называется она **Steel Battalion**. После этого сложного и неровного симулятора больших роботов (вообще-то вертикальных танков, но роботы нам нравятся больше) было трудно поверить, что можно сделать какую-нибудь игру для Kinect, посвященную не танцам и фитнесу, а чему-нибудь больше похожему на настоящую видеоигру. Потому как ведь **Fable** — она только с виду простая и милая, внутри же там работают сложные механизмы по симуляции жизни, мира и даже внешнего вида вашего героя. Там нехитрая по сути, но удобная и продуманная боевая система. Там интересная магия. Там смешные британские шутки, герои-неврастеники, короли-деспоты, трусы, лжецы, мошенники и проститутки. Словом, сложное произведение. И попытаться воспроизвести хотя бы кусочек всего этого так, чтобы этим можно было комфортно управлять исключительно при помощи рукомахательства, казалось нам невероятно трудным, почти невозможным.

Так оно показалось, видимо, и Питеру Молиньё, который на премьере игры продемонстрировал всем какой-то невнятный фэнтезийный тир. Потом, конечно, спешно пообещал, что это было лишь микроскопическое демо, а в игре у вас будет и свобода, и выбор, и весь надлежащий Fable-колорит. А позже вообще тихо, по-английски ушел из родной студии, и отдуваться за The Journey ему теперь вроде бы и не нужно.

А отдуваться есть за что. Кинетический Fable — это действительно довольно глупый тир, разбавленный довольно утомительными прогулками на лошадке. Цыганский паренек Гэбриэль, отбившись от табора, случайно повстречал слепую наставницу (поклонники серии понимают, о ком речь), сразился с *черной смутой* и обнаружил, что ему нужно спасти мир. Для этого у него есть волшебные перчатки: одна больно стреляет огнем, другая при помощи магического хлыста позволяет двигать некоторые предметы.

Мысли о Steel Battalion, в общем, были лишними. The Journey реагирует на ваши пасы в воздухе довольно быстро и четко (по крайней мере, в большинстве случаев), но лишь потому, что сама по себе игра — невероятно однообразная и примитивная. Сначала мы минут пять-десять скачем куда-то на лошади, потряхивая в воздухе воображаемыми поводьями. Потом устраиваем привал на опушке, открываем призовой сундук, гладим пораненные места на коже кобылки (волшебные перчатки героя могут излечить любую рану), вынимаем у нее из задницы шальную стрелу — и снова в дорогу. Дальше — битвы. Камера движется от экрана к экрану, а мы активно жестикулируем, пока на телевизоре в это время горят орочьи уши и взрываются какие-то бочки.

И так — раз за разом, по кругу, до бесконечности. И если от сражений первые два-три раза еще можно получить какое-то удовольствие, особенно если управление действительно не подводит, то вот хлестать бедного коника устаешь уже через минуту после старта.

■ ■ ■

И снова возвращаясь к Steel Battalion. Была надежда, что с ним все так грустно получилось лишь потому, что делали ее люди со стороны, плохо знакомые с тонкостями технологии. Но Fable: The Journey — игра **Microsoft**, и если уж они сами не могут объяснить, зачем, помимо диких танцев, нужен Kinect, то продавать Kinect 2 им, думается, будет сложно. ■

Почему на этот раз мир спасает не слишком-то стремящийся бороться со злом цыган, никто так и не пояснит.

Метать огоньки игра позволяет почти без задержек и багов, а вот с прицелом бывают проблемы.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Дурной фэнтезийный тир на декорациях Fable 3.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

5.5

СРЕДНЕ

Илья Янович

DOUBLE DRAGON NEON

Выход дракона

Жанр
Beat'em up
Издатель
Majesco
Разработчик
WayForward
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
doubledragonneon.com

Надо думать, выход **Double Dragon Neon** — это продолжение тренда, заданного **Hard Corps: Uprising**. По-хорошему глупая японская игра из прошлого тысячелетия, которой дико не хватало все эти годы, возрождается в цифровых сервисах в виде ностальгического 2D-слепка. В этом смысле у Neon с Uprising есть одно принципиальное различие и одно принципиальное сходство. Различие — в том, что Uprising поднимала с пепла лишь один конкретный спин-офф, пока двухмерные **Contra** еще кое-как выходили и кое-как продавались, в то время как Neon пытается возродить целый бренд, а еще, кажется, и жанр целиком — с «битемапами» сейчас все грустно.

Сходство — в том, что и там, и там великое возвращение прошло, скажем так, не без проблем. Причем в обоих случаях — по одним и тем же причинам. Сначала ностальгические пиксели обратились картинками из дешевого аниме, а героев снабдили максимально глупыми одеждами и прическами. Потом этих героев заставили заниматься какими-то совершенно скучными вещами. В Uprising все искрилось, летало и взрывалось далеко не так быстро и ярко, как в оригинальной Hard Corps. В Double Dragon Neon, в свою очередь, испортились драки. Все ходят и бьют медленно (кажется, даже медленнее, чем в оригинале), приемов мало, мини-боссы бесконечно повторяются, уровни безбожно затянуты, а ситуаций интереснее «пять пацанов выпрыгнуло из-за угла» тут почему-то не предусмотрено.

Neon не имеет ничего общего с оригинальными частями даже идеологически. В восьмидесятые Double Dragon была скорее игрой про Брюса Ли, она упивалась всей этой чарующей эстетикой изобретательного псевдогонконгского мордобоя. Это был «Кулак ярости» пополам с «Игрой смерти». И даже, извините, фильм по мотивам старался этому как-то соответствовать. А интерпретация WayForward — про хромого бомжа, который ходит по безвкусно залитым титульным неоном закоулкам, дерется с женщинами в коже и с плетками, панками с ирокезами, пирсингованными фриками и прочими уродами.

Читая последнее предложение, вы наверняка вспомнили чуть ли не половину «битемапов» девяностых, но в этом-то и проблема: новая часть Double Dragon опирается не на собственных прародителей, а на жанровый опыт целиком. Вот тут чуть-чуть из **Final Fight**, вот тут немножко из **Streets of Rage**. В итоге собственного лица у игры нет, и чего от нее ожидать в следующую секунду — непонятно. Самый показательный момент — когда герой заходит в стереотипную азиатскую закусочную. Кажется, что вот сейчас-то и начнется настоящий Брюс Ли. Но нет, здание неожиданно улетает в космос, и уже через несколько мгновений вам предложат сражаться с каким-то инопланетным тараканом. Думаете, это захватывающе? Мягко скажем, не слишком.

■ ■ ■

В Neon есть ровно одна вещь, напоминающая о временах желтых картриджей. Классическое вступление. Помните? Уличное хамло подходит к девушке главного героя, больно бьет ее в живот, потом взваливает ее себе на плечо и чинно уходит. Только эту пятисекундную зарисовку можно увидеть и в трейлере. Тратить нервы на саму игру, поверьте, незачем. ■

Кислотный техногенный пейзаж, гигантское плотоядное растение и акула из кокона — ну разве не этого вы ждали от продолжения Double Dragon?

По последним данным, правила уличного мордобоя теперь разрешают использовать вертолеты с ракетами.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Долгожданное возвращение Double Dragon, слабо похожее как на оригинал, так и на любую приличную игру в жанре.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 3
ЗВУК И МУЗЫКА: 4
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

4.0

ПЛОХО

Антон Мухатаев

PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK

Маске рад

Жанр
Головоломка
Издатель
Nintendo
Разработчик
Level-5
Платформа
3DS
Сайт игры
professorlayton.nintendo.com/miraclemask

Рассудительный профессор Лейтон уже пятую часть изображает стереотип британского джентльмена. Японцы считают, что только такие люди могут выжить в мире, где каждый знает наизусть книжки с головоломками и предпочитает разговаривать с такими же занудами, как он сам. Учтивость Лейтона благородно влияет на студию **Level-5** — она выпускает доступную всем без исключения серию, которая хоть и не принимает игрока за идиота, но всегда готова помочь подсказкой, если что-то пойдет не так.

Формула всех игр о профессоре проста: есть какая-то локация (в **The Miracle Mask** — это загадочный город, отдаленно напоминающий Лас-Вегас) и есть большая тайна, связанная с этим местом. Лейтон вместе со своим учеником Люком, довольно наивным юношей, пытается ее разгадать. Разговоры с гражданами, в ходе которых профессор пытается понять суть происходящего, прерывают задачки, предлагаемые собеседниками вместо прямых ответов на вопросы. Рано или поздно игрока настигает озарение, и один из главных персонажей, победно вскинув указательный палец, направляется дальше. С небольшими оговорками так проходит каждая Professor Layton.

В The Miracle Mask почти ничего не изменилось, и непонятно, хорошо это или плохо. Десятки разбросанных по игре головоломок по-прежнему радуют разнообразием, хотя попадаются и повторы, встречавшиеся в предыдущих играх серии. Графика ушла от рисованного 2D в полноценное во всех смыслах 3D (в том числе стереоскопическое), хотя внешний вид остался, по сути, тем же — разве что происходящее стало напоминать очень живую диораму. Сам по себе сюжет с периодическими отсылками к предыдущим частям вряд ли заинтересует кого-то, кроме поклонников серии: он не выходит далеко за рамки детективных историй в дешевом переплете.

Но все это забывается, когда игра подкидывает очередную сложную задачку. Она может потребовать математических способностей, может нагло сбивать с толку, уводя от простого решения, а может воззвать к смекалке и нестандартному мышлению. Что бы вы ни делали — будь это распутывание шаров, решение логического уравнения или сборка пазла, — вам всегда придется напрягать извилины и вы не успокоитесь, пока не добьетесь правильного решения. Если же вы вдруг застряли, то игра предложит обменять собранные монетки на подсказки — очень дельные, они помогают дозреть до разгадки, но не проходят игру за вас.

Наконец, для тех, кому контента покажется мало, целый год с момента выхода игры будет выходить по одному бесплатному пазлу в день, а потому игру есть смысл покупать не на картридже, а загружать на SD-карту в цифровом виде — тем более что так выйдет дешевле.

■■■

В Японии The Miracle Mask появилась в день запуска 3DS, а вот в западных странах новые части Professor Layton выходят с опозданием в полтора-два года из-за того, что часть головоломок сложно перевести на другие языки. Следующая игра будет завершающей во второй трилогии, а потом серии потребуется обязательная и скорая реанимация. Иначе блестящая концепция начнет сыпаться как карточный домик, а жители очередного места, куда пожалует Лейтон, добьются своего — заставят вас заскучать. ■

Продвижение по сюжету остается рутинным процессом, к которому прибавляется пиксельхантинг со сбором монеток для подсказок.

Визуализация головоломок на верхнем экране — отличная находка, использующая стереоскопическое 3D. Но в игре нет ни одной загадки, где оно было бы обязательным: Level-5 уважают те 13% людей, которые не видят стереоскопию.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Профессор Лейтон то молодеет, то взрослеет, но игры про него не меняются. Если раньше консерватизм можно было оправдать верностью платформе, то теперь серия держится лишь на отличных головоломках.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Артем Комолятов

THE WALKING DEAD: EPISODE 4 — AROUND EVERY CORNER

Синдром второго сезона

Жанр
Интерактивная драма
Издатель/разработчик
Telltale Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, iOS
Сайт игры
telltalegames.com/walkingdead

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео

Рассказ о **Walking Dead** можно сравнить с прогулкой по минному полю: нужно ступать очень осторожно, чтобы не дай бог не разболтать какой-нибудь смертоносный для этого игрового сериала спойлер. Причем с каждым новым эпизодом становится все сложнее — к четвертому набралось уже столько трупов, скелетов в шкафу и эффектных сюжетных поворотов, что шагу ступить нельзя, не подорвавшись и не испортив удовольствие тем, кто по каким-то причинам с сериалом еще не познакомился. Так что мы будем особо осторожными: в этой статье всего один спойлер, и мы его раскроем прямо сейчас — в **Around Every Corner** у **Telltale Games** заканчиваются идеи.

Вернее, даже так — они закончились еще в первом эпизоде, просто только сейчас разработчикам стало нечем это маскировать. Четвертая серия — это большой «Ранее в The Walking Dead», растянутый на два часа. Telltale Games использует одни и те же трюки, а сценарий будто собран из готовых блоков-заготовок. Методы воздействия уже хорошо знакомы, а потому почти не имеют эффекта — в четвертом эпизоде нет ровным счетом ничего, чего бы мы не видели в прошлых сериях. Разработчики вводят очередную пачку новых персонажей, и кто-то обязательно умирает.

Заложенные ранее сюжетные бомбы традиционно взрываются в самый неподходящий момент. Внезапно нападают зомби, и компания лихорадочно пытается от них отбиться. Кто-то становится героем, кого-то приходится бросить. Ли бархатным голосом успокаивает девочку Клементину, уверяя ее, что все будет хорошо. Персонажи орут друг на друга, плачут, угрожают, умоляют, боятся, злятся, лгут, падают духом… И самое страшное то, что все это уже не цепляет, хотя раньше работало безотказно.

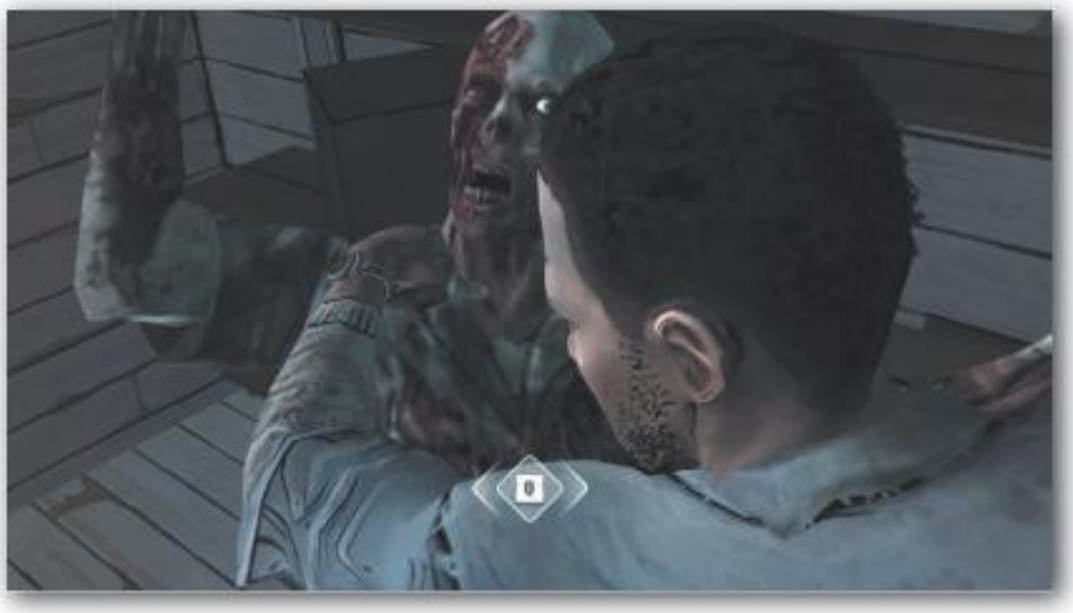
Telltale то ли слишком ленивы, чтобы изобретать что-то новое, то ли просто сами не знают секрета своего успеха и потому вынуждены бесконечно цитировать сами себя. В Around Every Corner вас ждут все те же двухкнопочные QTE, до безобразия простые головоломки, коротенькие моменты со стрельбой и диалоги на одни и те же темы — все б/у и секонд-хенд. В том же можно было бы упрекнуть **Starved for Help** и **Long Road Ahead**, но там самоповторы не так заметны рядом с по-настоящему яркими и запоминающимися сценами, которые отвлекали от этих шаблонов. В четвертом эпизоде ничего подобного попросту нет.

Но главная подлость заключена в другом. Даже отлично понимая, что четвертая серия, в общем, это одна большая «копипаста», у ветеранов трех прошлых эпизодов выбора нет — Around Every Corner надо срочно брать. Потому что после всего пережитого персонажи кажутся до того родными, что не узнать, чем их путешествие закончится, сродни преступлению. За Ли и компанию все еще по-настоящему переживаешь, а тяжесть каждого решения почти физически ощущаешь на своих плечах. Важно понимать, что в этом нет заслуги Around Every Corner. Эта связь постепенно выстраивалась на протяжении прошлых серий. Однако такая привязанность (хоть и «по инерции») все равно способна удержать четвертый эпизод от полного провала.

Американский писатель Микки Спиллейн как-то сказал: «Первая стрбаница продает книгу. Последняя страница продает следующую книгу». Если так, то пятый и заключительный эпизод Walking Dead можно официально считать коммерческим успехом. Потому что Around Every Corner заканчивается таким жирным клиффхэнгером, что ждать полтора месяца до grand finale первого сезона нет никаких сил.

Вместе с тем за Telltale Games становится как-то беспокойно: если разработчики срочно не придумают ничего нового или как-то мощно не обыграют старое, пятый эпизод станет большим разочарованием. Потому что уже сейчас та драматическая машина, что ранее успешно выдавливала у зрителя слезу, проржавела до основания. ■

Некоторые сцены получились хорошо, но по-настоящему мощных, срывающих башню моментов в Around Every Corner, к сожалению, нет.



На вас наваливается зомби, и вы лихорадочно долбите по клавише Q. Эту сцену за весь сезон мы видели не меньше двадцати раз. Ну сколько можно?.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

На Around Every Corner другие эпизоды с полным правом могут смотреть свысока: в четвертой серии разработчики грешат самоповторами, отчего недостатки сериала становятся только заметнее. Если Telltale не обновит свой драматический арсенал до финала, первый сезон закончится бесславно.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ ИГРОМАНИЯ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

МЕСТО www.igromania.ru/digital/

ДОСТАВКА Прямиком в окно вашего браузера.

ФОРМАТ Точная цифровая копия журнала.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Видеоманию».

КАК ПОКУПАТЬ Зарегистрируйтесь на Igromania.ru. Затем залогиньтесь и перейдите в раздел «Игромания Digital». Положите деньги на личный счет, нажав «Пополнить счет» в правом верхнем уголке. Как только деньги поступят (подождать пару минут), приобретайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Свыше сотни популярных платежных систем и способов оплаты.

ВАЖНО

- Удобный флэш-плеер. Приближение, мгновенный переход по страницам.
- «Видеомания» в HD-качестве.

2. В APPSTORE ДЛЯ iPAD И iPHONE

ВСЕГДА С СОБОЙ!

МЕСТО App Store

ДОСТАВКА На экран девайса.

ФОРМАТ Специальный дизайн для iPAD/iPHONE.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №5 (164) 2011. Причем №5 за 2011 год — бесплатно. Просто берете и скачиваете.

КАК ПОКУПАТЬ В App Store (или в iTunes Store на компьютере) найдите «Игромания» по поиску. Скачайте бесплатное приложение — наш киоск. Зарегистрируйтесь в нем — или зайдите по вашему логину на Igromania.ru. Перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу (на iPAD) и выбирайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Как принято в App Store.

ВАЖНО

- Упрощенный дизайн с легкой навигацией. Крупные и четкие иллюстрации.
- «Видеомания» прилагается. Загруженное видео можно удалять, для экономии места на диске, и снова закачивать.

\+ Еще здесь можно почитать новости от сайта «Игромания.ру».

3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

В КОНВЕРТИКЕ С ЛЕНТОЧКОЙ

МЕСТО магазинжурналов.рф (именно так, кириллицей)

ДОСТАВКА С курьером по Москве, по почте (Россия и страны бывшего СНГ) и даже лично со склада.

ФОРМАТ Да, та самая «Игромания», в полиграфии, с диском, постером и наклейками.

В НАЛИЧИИ Как свежие номера, так и, частично, более ранние, за 2008—2011 годы. С диском и без, на ваш выбор.

КАК ПОКУПАТЬ Как и в любом онлайновом магазине! Зайдите на сайт, накидайте что нужно в корзину, оформите заказ.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Курьеру лично в руки, банковским переводом, по банковской карточке или через любую из популярных платежных систем. Короче, как угодно.

ВАЖНО

- Если журнал заказан заранее, его отправят вам одновременно с началом розничных продаж или даже чуть раньше.
- Отправка одного номера по почте в пределах России, без учета стоимости самого номера, обойдется где-то в 55 рублей. Если берете несколько номеров разом, то заметно дешевле.
- Доставка в большинство регионов РФ занимает пять-семь дней.

ДЕШЕВЛЕ

у нас везде цены гораздо ниже, чем в рознице

СКИДКА ПРИ ПОДПИСКЕ

действует в «Игромании Digital» и на магазинжурналов.рф

МИР ФАНТАСТИКИ — издаваемый нами журнал «Мир фантастики» есть и в «Игромании Digital», и на магазинжурналов.рф

SMS-РАССЫЛКИ

ДЕРЖАТЬСЯ В КУРСЕ

Краткие игровые новости и микро-рецензии на ваш мобильный. Для абонентов «Билайн».

Новости: подписаться — позвоните на номер 0684717, отписаться — 0684739.

Микро-рецензии: подписаться — позвоните на номер 0684510, отписаться — 0684511.

Стоимость: 1,7 рублей в день.

Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».

HELL YEAH! WRATH OF THE DEAD RABBIT

Платформы:
PC, Xbox 360, PS3

Издатель:
SEGA
Разработчик:
Arkedo

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.5

Наследник адского престола по имени Эш — пушистый кролик с парой демонически светящихся желтых глаз — вляпался в очень серьезные неприятности: недоброжелатель сфотографировал дьявольского отпрыска, когда тот мило играл в ванной с резиновой уточкой. После того как позорные кадры облетели интернет, разозленный темный принц решил встать на тропу войны, чтобы лишний раз доказать обитателям преисподней свою жестокость. Скоро смеяться над героем будет некому.

Выявить главную идею игры поначалу очень непросто: то ли перед нами какая-то излишне брутальная пародия на воздушные приключения Рэймена (декорации и противники здесь чем-то напоминают дивные двухмерные миры, нарисованные Мишелем Анселем), то ли очередной необязательный экшен-платформер на один вечер. В итоге с большим отрывом побеждает второй вариант. Приключения хвостатого злодея получились у студии **Arkedo** не слишком изобретательными, но игра отчасти компенсирует свою монотонность жестокими выкрутасами Эша. Кролик десятками косит противников при помощи пулемета и буквально прорубает себе путь сквозь уровни (локации попеременно напоминают LSD-бред с белочками и площадки для пинбола), управляя огромным круглым лезвием.

Иногда нам доверяют полетать на джетпаке, пострелять из снайперки или, скажем, сыграть в нарочито невинную мини-игру, но это, пожалуй, самые скучные из доступных занятий. Изучать окружение тоже не слишком увлекательно: управление здесь не самое отзывчивое в мире, а чекпойнты разбросаны, кажется, случайным образом. Бездумно резать всех налево и направо утомляет уже спустя час, и тогда причин пройти игру до конца не остается. Словом, **Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit** еще раз подтверждает: даже мстить всему миру лучше со вкусом. — *Дмитрий Ежов*

LUCIUS

Платформа:
PC

Издатель:
Lace Mamba Global
Разработчик:
Shiver Games

Если бы игры оценивались по гениальности задумки, **Lucius** без проблем получил бы от нас 10 баллов. Представьте себе **Hitman**, а лучше **Manhunt**, где в главной роли не киллер и не маньяк-шизофреник, а сам сын Люцифера! Здесь не нужно бороться со злом или изгонять дьявола — вы и есть вселенское зло, воплощенное в теле маленького мальчика, а Дьявол — ваш отец. Когда мальчугану с говорящим именем Люциус исполняется шесть лет, папаша наконец решает взять воспитание в свои руки и приказывает принести ему пару десятков душ, наделив сына телекинезом и другими сверхъестественными способностями, которые появляются с каждым новым убийством.

Разумеется, Люциус, как и полагается ребенку, живет не один. Бедные родители и не подозревают об инфернальной сущности чада, и, дабы не вызывать подозрений, ему время от времени приходится чистить зубы, убираться в комнате и заниматься другими унизительными для Антихриста делами. Впрочем, большую часть времени мальчик предоставлен сам себе. Именно тогда в особняке начинают происходить странные события — то замерзший труп уборщицы находят в морозильной камере, то мясник «случайно» падает на циркулярную пилу и разрезает голову пополам.

К сожалению, на словах игра выглядит куда лучше, чем в действительности. При всей оригинальности концепции в Lucius попросту скучно играть. Креативностью Hitman тут и не пахнет: каждое убийство можно совершить лишь одним способом, и, что самое печальное, далеко не самым очевидным, так что догадаться самому в большинстве случаев не удается. Игра сама выдает план убийства, и все, что остается игроку, — это найти нужные предметы для его осуществления. В итоге симулятор «Омена» превращается в заурядный квест, в котором мы носимся по дому и ищем какую-нибудь отвертку. Дьявольская несправедливость. — *Ольга Анциферова*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

SUPER MONKEY BALL: BANANA SPLITZ

Платформа: PS Vita

Издатель: SEGA
Разработчик: SEGA Studio Japan

Несмотря на то, что в России о **Super Monkey Ball** мало кто слышал, за рубежом, особенно в Японии, родине разработчиков, игры этой серии пользуются дикой популярностью, о чем говорит огромное количество всевозможных сиквелов и различных ответвлений (персонажей SPB можно увидеть, например, в **Sonic Riders** и других играх про сверхзвукового ежа). С 2001 года забавные мартышки побывали на GameCube, PS2, Xbox, Wii и даже мобильных устройствах под управлением Android и iOS. Появление обезьян на новой портативной приставке Sony было лишь вопросом времени.

Super Monkey Ball: Banana Splitz — сильно улучшенная версия знакомого платформера. Вы управляете заключенной в шар мартышкой, пытаясь собрать максимум бананов за ограниченное время (обычно на сбор фруктов отводят от тридцати до шестидесяти секунд). Поначалу играть очень легко: уровни прямые, опасностей никаких. Но постепенно авторы добавляют новые сложности (появляется больше опасных поворотов, платформы начинают двигаться, а похожие на гидранты столбики — отталкивать), и добраться до выхода, не растеряв ни одной жизни и не упав в обрыв, становится все тяжелее.

SEGA Studio Japan отлично потрудились над версией для Vita. Помимо заложенных стандартом бонусных уровней и секретных выходов, разработчики добавили важное нововведение — редактор уровней, причем довольно оригинальный. Стоит сфотографировать, к примеру, свой компьютерный стол, как игра самостоятельно превратит его в полноценный уровень, который можно будет пройти вместе с друзьями.

Banana Splitz не совершает никаких революций даже внутри серии, но появление редактора уровней — весомый аргумент для покупки, если вы давний поклонник мартышек. — *Максим Иванов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

RETRO CITY RAMPAGE

Платформы: PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS Vita

Издатель/разработчик: Vblank Entertainment

Почитав подробные описания **Retro City Rampage** на сайтах и в прессе, легко сделать вывод, что перед нами какой-то неаккуратный сборник пижонских идей. Если коротко, это такая **GTA**, только про приключения неугомонного воришки в псевдовосьмибитном мире и с кучей отсылок к видеоигровой классике. Чуть ли не каждое второе задание — пародия на культовый хит многолетней давности, а одной из главных особенностей игры является возможность оформить экран в стиле ретро; позволяется, например, налепить обрамление как у старого лампового телевизора или аркадного автомата. Попытка закосить под NES-эпоху со стороны **Vblank Entertainment** оказалась настолько отчаянной, что Retro City Rampage и впрямь получилась по-хорошему старомодной игрой.

В крупнопиксельном неоновом мегаполисе Theftopolis, как можно догадаться из названия («Город воров»), всегда неспокойно, и нам предлагают добавить в уличную жизнь еще немного хаоса: между выездами на сюжетные миссии можно калечить прохожих и бодать полицейские машины. Поначалу это кажется главной целью всего мероприятия, но позже выясняется, что самые интересные эпизоды в Retro City Rampage не генерируются на ходу, а предусмотрены именно сценарием.

Дело в том, что за десять лет разработки авторы придумали несколько десятков отличных пародийных сцен в диапазоне от зарисовок в духе **Metal Gear Solid** до отсылок к **Duck Hunt** и «Черепашкам-ниндзя». Несколько раз за прохождение сдержать хохот просто невозможно; какой-нибудь **Eat Lead: The Return of Matt Hazard** не был и вполовину таким задорным и изобретательным.

Игра содержит пару технических проблем, в основном с управлением, да и идея такого рода постмодерна, кажется, уже всех задолбала, но Retro City Rampage можно отпустить многие грехи. Это без малого идеальная интерактивная пародия. — *Дмитрий Ежов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

007 LEGENDS

Платформы:
PC, Xbox 360, PS3, Wii U

Издатель:
Activision
Разработчик:
Eurocom

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.0

Над студией **Eurocom** мы не устаем шутить. Это люди, которые готовы с невозмутимым лицом обслужить любую лицензию и любую медиавселенную, быстро нарисовав тематические картинки и склеив их какой-нибудь примитивной механикой из прошлого века. Так что довольно удивительно, что с **GoldenEye 007**, Wii-ремейком великой игры родом с Nintendo 64, они справились (впрочем, за процессом присматривала сама же **Nintendo**). Все стало на свои места годом позднее, когда игру с подзаголовком **Reloaded** перевыпустили на Xbox 360 и PS3: потеряв темпоритм **TimeSplitters 2** и необычное управление, интерактивный «Золотой глаз» превратился в плохой **Call of Duty** по лицензии.

Так вот, **007 Legends** — это как Reloaded, только в несколько раз хуже. Уже и не пытаясь изобразить какую-то постановку, Eurocom в лучших традициях русских шутеров начала тысячелетия просто сбрасывают на бедного Бонда побольше врагов. А потом еще больше. И еще, и еще. Декорациями в этот раз служат бездумно расставленные сцены сразу из пяти фильмов бондианы, начиная с «Голдфингера» (и, конечно, позолоченной женщины) и заканчивая «Умри, но не сейчас». Агентом во всех пяти картинах выступает, впрочем, Дэниел Крейг, который что-то скучно набормотал в микрофон.

На Wii GoldenEye собрал неплохую кассу, но в основном за счет памяти о великой игре, с которой началась полноценная история консольных шутеров. Legends же пока не видно в топах продаж, и это хороший знак — есть еще надежда, что лицензия на Джеймса Бонда вновь когда-нибудь попадет к **EA**, которым в свое время хватало выдумки, чтобы заставить цифрового Шона Коннери, озвученного Шоном Коннери настоящим, летать на джетпаке над Вестминстерским дворцом. — *Илья Янович*

JUST DANCE: DISNEY

Платформы:
Xbox 360, Wii

Издатель/разработчик:
Ubisoft

В этом номере у нас сразу три рецензии на танцевальные игры. Но если новые номерные **Just Dance** и **Dance Central**, которым мы уделили по полноценной журнальной полосе, рассчитаны на самый широкий круг потребителей, не чурающихся современных поп-хитов и отсчитывающих мгновения до выхода DLC с Gangnam Style, то **Just Dance: Disney Party** направлена на довольно специфический круг людей, которые жить не могут без музыки Disney (к ним, как-то так вышло, относится и автор этих букв). Что такое «волшебный диснеевский звук», Уоррен Спектор объяснял нам летом в интервью по **Epic Mickey 2**, и уж недостатка в ярких песнях у «Диснея» точно нет.

Поэтому странно, что к эпохальным мелодиям авторы игры почти не обращаются. В Disney Party есть только семь классических композиций: Everybody Wants to Be a Cat из «Котов-аристократов», Be Our Guest из «Красавицы и чудовища», Bibbidi-Bobbidi-Boo из «Золушки», The Bare Necessities из «Книги джунглей», Under the Sea из «Русалочки», Following the Leader из «Питера Пэна» и, внимание, Supercalifragilisticexpialidocious из игровой версии «Мэрри Поппинс». Остальные без малого два десятка песен — это «Ханна Монтана», «Финес и Ферб» и другие музыкальные напоминания о довольно позорном современном телевидении «Диснея».

Если вы хотя бы раз слышали перечисленные выше песни, то понимаете, что для танцев лучше всего подходят Under the Sea и The Bare Necessities. И как раз по ним лучше всего видны проблемы игры: вместо анимированного визуального ряда тут зачем-то выступают живые актеры в дешевых костюмах, а движения взяты не из мультфильмов, а из предыдущих частей Just Dance. Если вы давно не виделись с крабом Себастьяном, то лучше пересмотрите DVD с «Русалочкой», но все же Disney Party пока что единственный в мире способ танцевать под Алана Менкена, и это нельзя не уважать. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

ARENA WARS 2

Платформа: PC

Издатель: Just a Game
Разработчик: exDream

Arena Wars 2 — настоящая анорексичка от мира RTS. В ней нет ни грамма жира. Жанровые атавизмы были безжалостно вырезаны разработчиками. Здесь не нужно возиться с постройкой базы, продумывать экономическую тактику на двадцать минут вперед, хитроумно размещать юнитов во время боев и шпионить за противником. Но эта геймдизайнерская булимия, как ни странно, не выходит игре боком: лишившись всех, казалось бы, строго обязательных для хорошей RTS составляющих, Arena Wars 2 приобрела феноменальную прыть. По динамике каждая партия сравнима с беготней по картам **Quake 3 Arena**.

AW2 — один большой безостановочный «зерг-раш». Юниты производятся в считанные мгновения. О добыче ресурсов можно не думать — у всех игроков одинаковое количество кредитов, причем после уничтожения боевой техники затраченные на постройку деньги возвращаются в родную казну. Все, о чем вам по-настоящему следует переживать, — как бы поскорее получить очки опыта (их можно потратить на апгрейды или увеличение максимально допустимого числа войск) да сцапать самые вкусные power-up'ы, разбросанные по карте.

В результате вы только и делаете, что гоняете кучки шустрых юнитов по суицидальным миссиям: захватить условный «флаг» противника, нанести урон оборонительным вышкам, стянуть из-под носа врага бонус к урону войск и так далее. Это определенно весело, но только на первых порах.

Через несколько часов игры больно ударяешься о каменное дно и понимаешь, что AW2 очень не хватает глубины и многовариативности «больших братьев» вроде **StarCraft 2**. Эта обезжиренная RTS до определенного момента действительно кажется на редкость захватывающим и интересным развлечением. Но рано или поздно вам захочется, чтобы AW2 съела сочный гамбургер. — *Артем Комолятов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

EDNA & HARVEY: HARVEY'S NEW EYES

Платформа: PC

Издатель/разработчик: Daedalic Entertainment

Edna & Harvey: Harvey's New Eyes — это продолжение нашумевшей комедии, где, в атмосфере абсурда и чернющего юмора, странная девочка Эдна и гиперактивный плюшевый кролик Харви решали загадки. Выбравшись из психдома и вдоволь поиздевавшись над больными и психиатром Марселем, Эдна попадает в монастырскую школу.

На первую роль в сиквеле выходит новый персонаж, лучшая подруга Эдны, девочка-катастрофа Лили, которая слышит голоса, обожает смотреть на копошение личинок и старательно выполняет все поручения злобной матери-настоятельницы. Относительно невинная комедия про современных подростков, свихнувшихся на аниме, косплее, церковных заговорах и антиглобализме, вскоре превращается в почти «байки из склепа»: из-за Лили, которая искренне начинает каждое дело с благими намерениями, но всякий раз устраивает катастрофу, друг за другом гибнут все ученики. Самое удивительное, что при этом невозможно удержаться от смеха. Почему? Исчерпывающим ответом станет фраза местной поварихи: «Маленькая девочка с ножом? Как безрассудно. На, возьми лучше бензопилу!»

А потом начинаются интересные геймплейные решения. Коварный доктор Марсель загипнотизировал Лили и установил ряд поведенческих запретов: не перечить взрослым, не пить алкоголь, не посещать опасные места, не играть с огнем и т.п. Поэтому, чтобы спасти Эдну, вновь попавшую в психушку, Лили придется раз за разом преодолевать эти запреты. Для этого нужно входить в транс и в параллельном мире обманывать собственные страхи и разные демонические воплощения Харви.

У **Daedalic** в очередной раз получился превосходный квест, в котором есть необычные загадки, уморительные персонажи (например, бывший сантехник, а ныне клоун, изготавливающий из шариков гаечные ключи), образцовый черный юмор, постмодернистские заигрывания с игроком и почти виановская комедия абсурда. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

NEW LITTLE KING'S STORY

Платформа:
PS Vita

Издатель:
Marvelous Entertainment
Разработчик:
Konami

Little King's Story, вышедшую на Wii в 2009 году, хвалили все кому не лень, но в продажах она с треском провалилась. Бог знает почему — то ли из-за плохого маркетинга, то ли потому, что LKS почти никак не задействовала контроллер движений. Спустя три года после релиза серию решили реанимировать, но теперь уже совсем другие люди и на PS Vita.

Юный государь Коробо, заполучивший в прошлый раз волшебную корону, которая сделала его правителем, попал в новую передрягу. На замок неожиданно напали демоны и выгнали его взашей, а заодно взяли в плен приехавших в гости принцесс. Теперь королю и его немногочисленной свите нужно заново отстроить загородную резиденцию и отвоевать замок обратно.

В отличие от сюжета, механика NLKS мало чем отличается от оригинала. Вы все так же вербуете в свою небольшую армию местных жителей и тратите добытое золото и ресурсы на установку ящиков для пожеланий горожан и открытие «школ», где селян учат рыть ямы, уничтожать препятствия и сражаться с монстрами (изученные профессии открывают доступ к ранее закрытым территориям). Боевая система предельно проста: направляете Коробо в сторону врагов и жмете кнопку атаки, после чего подопечные храбро вступают в бой. В случае чего юноша и сам может рубануть мечом раздругой, но будьте осторожны — если его убьют, начинать придется с последнего сохранения.

В версии для PS Vita докрутили интерфейс, но не механику. За вычетом понятной адаптации управления и сохранений, локации и боссы в игре никак не изменились, а от завораживающего рисованного стиля, который так удачно смотрелся в роликах, не осталось и следа.

По большому счету, NLKS неотличима от большинства японских RPG, но особенности вроде микроменеджмента и отсутствие на «Вите» нормальных игр наверняка привлечет аудиторию, пропустившую оригинал. — *Максим Иванов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

SMART AS...

Платформа:
PS Vita

Издатель:
Sony
Разработчик:
Climax Group

Пестрое портфолио британской студии **Climax**, в чьем послужном списке имеются как откровенные провалы (**Silent Hill: Origins**, **Bloodforge**), так и удачные игры (**Silent Hill: Shattered Memories**), пополнилось незаурядным проектом. **Smart As...** — это проверка вашей сообразительности, логики, способностей к арифметике, знания языка и наблюдательности.

Именно эта нехитрая головоломка, а не флагманские **Uncharted: Golden Abyss** и **LittleBigPlanet**, на всю катушку использует возможности «Виты». Забавы с гироскопом и сенсорными панелями не пытались пришить белыми нитками к основной части геймплея, под каждую особенность приставки Climax взяли да придумали отдельные мини-игры.

Чтобы подогреть интерес, британцы предлагают каждый день замерять свой прогресс в тесте, состоящем из четырех заданий. В одном вам предстоит на скорость считать в уме, в другом — вставлять пропущенные в словах буквы (ответы приходится рисовать пальцем прямо по экрану). В другой головоломке нужно наклонить консоль так, чтобы два разноцветных кубика встали на отмеченные клетки. Но, пожалуй, одна из самых коварных задачек — та, где от вас требуют жать то на переднюю, то на заднюю сенсорные панели. Игра при этом всячески провоцирует — меняет шрифты, размеры букв, цвета… словом, делает все, чтобы сбить с толку и запутать.

К сожалению, у Smart As… есть два существенных недостатка. Во-первых, ее время от времени клинит: написанные второпях девятки внезапно превращаются в четверки, а буквы A — в буквы H. В мини-игре, где нужно соединить «булавки» так, чтобы пересекались лишь одинаковые нити, постоянно перерезаешь не ту линию (расположены они близко, а палец-то толстый). Стоит ли говорить, что при таких недоработках результатам теста грош цена. Во-вторых, неприятно удивляют запросы разработчиков. Тридцать долларов — слишком высокая цена для игры подобного толка. — *Максим Иванов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

Помогаем выбирать хорошие фильмы
под любое настроение
Смотрите кино онлайн на ayyo.ru
Реклама. Ayyo — зарегистрированный товарный знак, свидетельство № 401110.

Подготовил Дмитрий Ежов

МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

О том, во что нужно, а во что не нужно играть на ваших планшетах и телефонах

ТРОГАЙ ПЕДАЛИ

Виды игры в классическом аркадном режиме — на две, пять или десять минут — отлично вписываются в формат мобильной игры: вы можете выбирать, например, в зависимости от количества оставшихся остановок или длины очереди.

Адреналиновых гонок, чтобы с травмами и визгами, на мобильных платформах всегда было не слишком много (если честно, до недавнего времени не было совсем), и тем удивительнее, что за прошедший месяц таких здесь вышло сразу две. Обе — портированные версии легендарных игр конца девяностых, выпущенные сегодня, кажется, по абсолютной счастливой случайности. Так, разработчикам переиздания **Carmageddon**, к их собственному удивлению, удалось профинансировать ремейк посредством сервиса Kickstarter (полмиллиона долларов скопились вообще без проблем), а авторы **Crazy Taxi**, не так давно уже выпустившие HD-версию проекта в PSN и XBL, банально решили «выпустить игру где-нибудь еще» (о чем даже сообщили публике лишь в самый последний момент).

В качестве благодарности аудитории, давшей денег на ремейк, первые сутки в App Store игра отдавалась бесплатно.

Игры удалось перенести на тачскрин без особых качественных потерь. Картинка — даже без скидок на маленький экран — и там, и там довольно зрелищная; работают приложения стабильно. Обе гонки управляются посредством «виртуальных педалей» (стандартные иконки внизу экрана, на которые нужно нажимать пальцем), и нареканий в этом плане тоже нет — рулить при помощи акселерометра уже, кажется, всем надоело. Есть в этом плане, пожалуй, только одно маленькое замечание к «Кармагеддону», в котором автомобили ведут себя для аркадной, да к тому же еще и мобильной игры, как-то чересчур чувствительно. В результате этого устранять противников классическими ударами по корпусу тут получается буквально через раз. А вот Crazy Taxi, напротив, легко претендует на звание самой удобной гонки на платформе, ни одна **Asphalt** и рядом не стояла. Управляемые заносы, прыжки с трамплинов, маневры на оживленной дороге — все как по маслу.

ПРОБКИ НА КОЛЬЦЕ

Ни разу игра не отвлекается от своих базовых правил: даже бить Эггмана здесь приходится в бесконечных прыжках наверх.

Удивительно, но анимация героя в Sonic Jump проработана куда подробнее, чем в Sonic CD и прочих ремейках на iOS.

Наблюдать за мобильными приключениями Соника постепенно становится едва ли не любопытнее, чем волноваться о судьбе ретроежика на домашних платформах. И это, наверное, добрый знак: талисман **SEGA** еще не до конца угас, раз по-прежнему всерьез интересует самих разработчиков. После выпуска iOS-переиздания **Sonic the Hedgehog 2** было почему-то принято считать, что идея с возрождением знаменитого синего героя на тачскрине — дело гиблое, однако вот уже на устройствах Apple появляется великолепный ремейк **Sonic CD**, а эпизодическое переиздание **Sonic the Hedgehog 4** выходит здесь почти одновременно с релизом на больших консолях.

Не хватало на платформе, пожалуй, всего лишь одной игры про Соника — узнаваемого хита, чья механика к тому же грамотно учитывала бы особенности айфонов и айпадов. В этой ситуации пришелся ко двору **Sonic Jump** — недавний ремейк вертикального платформера, выходившего семь лет назад на Java. В геймплее задействованы почти все элементы оригинального «Соника», кроме, понятное дело, возможности бешено нестись по уровням слева направо (теперь мчимся снизу вверх). Ловко оставляя за собой платформы, еж совершает двойные прыжки, убивает хищных крабов, свернувшись в клубок, а в конце каждого эпизода (включают по одиннадцать уровней и повторяют локации оригинальной игры) сражается с доктором Эггманом и выпускает на волю лесных зверушек. Испытания организованы удивительно тонко и изобретательно: постепенно в игру вводятся подвижные, невидимые и крошащиеся платформы (прямо как в **Doodle Jump**), а с неба на Соника начинают падать ледяные глыбы. Помимо преодоления платформенных трудностей, игра требует брать все новые альпинистские и временные рекорды, а еще в финале каждого уровня вручает игроку специальный рейтинг прохождения — чтобы тот в процессе истребления злых гусениц не забывал собирать драгоценные кольца.

Расстраивает разве что совсем уж детское количество контента (всего три зоны плюс окошко с намеком на будущие уровни с надписью «скоро») и дурацкий перевод на русский язык, где нам, например, предлагают сразиться с «Человеком-яйцом». Но очередное удачное выступление Соника на iOS, разумеется, полностью засчитано, с нетерпением ждем новых приключений.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

GOD OF BLADES

iOS

Незаурядный двухмерный экшен в стилистике тяжелого металла, напоминающий одновременно **Infinity Blade** и любой endless run. Герой автоматически бежит вперед по уровню мимо загробных декораций, а игроку остается лишь жестоко разбираться с наступающей нечистью, выделывая росчерки пальцем по экрану. В **God of Blades** не очень много приемов и совсем немного противников, однако из-за необычной атмосферы дешевого средневекового триллера отрываться от игры не хочется вплоть до финальных титров.

DEVIL'S ATTORNEY

iOS, Android

Талантливое жизнеописание будней адвоката, по степени аддиктивности способное соперничать с лучшими симуляторами **Kariosoft**. Игра включает в себя порядка шестидесяти дел, каждое из которых — своего рода логическая битва (с прокурором, собственным клиентом, да даже с уликами!) в пошаговом режиме с применением специальных навыков. Чрезвычайно разнообразная, неглупая и смешная игра, где в какой-то момент обнаруживается еще и прекрасный сюжет с забавной семейной интригой.

TENTACLES: ENTER THE DOLPHIN

iOS, Windows Phone

Странное, но обаятельное приключение глазастого существа с тентаклями внутри безумного человека-дельфина, чьи внутренности — на самом деле череда опасных уровней. По механике игра представляет собой что-то вроде платформера с головоломками или, если угодно, резвый квест в тесных декорациях: внимательное изучение окружающего пространства тут соседствует с открытием достижений и убийством свирепых боссов. У авторов чудной **Max & The Magic Maker** вновь получился необычный проект для широкой публики, пропускать который точно никому не стоит.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

TOPIA WORLD BUILDER

iOS

Интерактивная иллюстрация выражения «бог — это художник», к которой, кажется, совершенно случайно забыли прикрутить хоть какой-нибудь интересный геймплей. Цель игры: нарисовать (а точнее сказать, собрать из набора заготовок — как конструктор) мир с нуля при помощи двух, по мнению разработчиков, самых важных функций всевышнего — терраморфинга и умения создавать животных. Играться со столь скудным набором «кубиков» надоедает, конечно, в два счета. Кроме же идеи скучного миросотворения, в **Topia World Builder** абсолютно ничего нет.

DON'T LOOK BACK

iOS, Android

Очередной iOS-платформер с философским подтекстом, по отношению к которому можно применить целую гору эпитетов: это минималистичная, непродолжительная, переусложненная и совершенно невыразительная игра. Приключения безликого розового человечка создавались с оглядкой на вечно царящую в жанре ретромоду (графика — от Atari 2600), но одной только ностальгической стилистики оказалось недостаточно. Куда сильнее автору, Терри Кавана (в прошлом, к слову, создателю великолепной **VVVVVV**), стоило озаботиться балансом ловушек на уровнях.

ZAXXON ESCAPE

iOS, Android

Переиздание космической аркады тридцатилетней выдержки, затеянное **SEGA** специально для современных мобильных устройств. Едва игра успела выйти, ее тут же заплатали обновлением, сделав в том числе комфортной для пользователей iPhone 5, но общее положение дел осталось прежним — играть в такое сегодня можно разве что из чистых энциклопедических соображений. Тем более что 3D-перспективу и управление разработчики реализовали не слишком удачно.

Подготовил Дмитрий Ежов

ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

И ДУМАТЬ НЕЧЕГО

Джон Кармак, программист **id Software** и главный идеолог **Doom**, объяснял решение переиздать третью часть для современных домашних платформ со святой простотой на лице: «В эпоху высоких технологий нам вдруг захотелось, чтобы люди прониклись миром игры еще сильнее, поэтому мы снова вложили очень много усилий в движок». И хотя не слишком понятно, чем там сегодня проникаться (особенно если учитывать, что даже восемь лет назад шутером про темноту воодушевились далеко не все), но неуемный энтузиазм Кармака подкупал. Казалось, грядет чуть ли не новая часть серии: тут и 3D-режим, и двенадцать свежих миссий, и дополнение **Resurrection of Evil** в комплекте, и куча мелких доработок. Однако все те изменения, что в предрелизных обещаниях виделись нам целой россыпью контента, в итоге оказались чем-то абсолютно незначительным, и свежие миссии сборника **The Lost Mission** тут, конечно, погоды совсем не делают. Например, хваленую в пресс-релизах обновленную картинку почти не заметно, практически также оригинал выглядел на высоких настройках (хотя на Xbox 360 прогресс по сравнению с **Doom 3** для первого Xbox есть, но не существенный). Минимальный смысл имеет разве что купить **BFG Edition** для вашей игровой консоли: тут появились удобные чекпойнты и щедрая система достижений. А вот тем, кто видел игру на компьютере, лучше держаться подальше.

До релиза разработчики особенно обращали наше внимание на то, что в ремейке будет абсолютно божественное освещение. Так вот — ничего подобного.

Тем, кто не видел первых двух частей, переиздание третьей предоставляет такую возможность — классическая дилогия включена в комплект. Права, в XBLA-виде, безо всяких доработок.

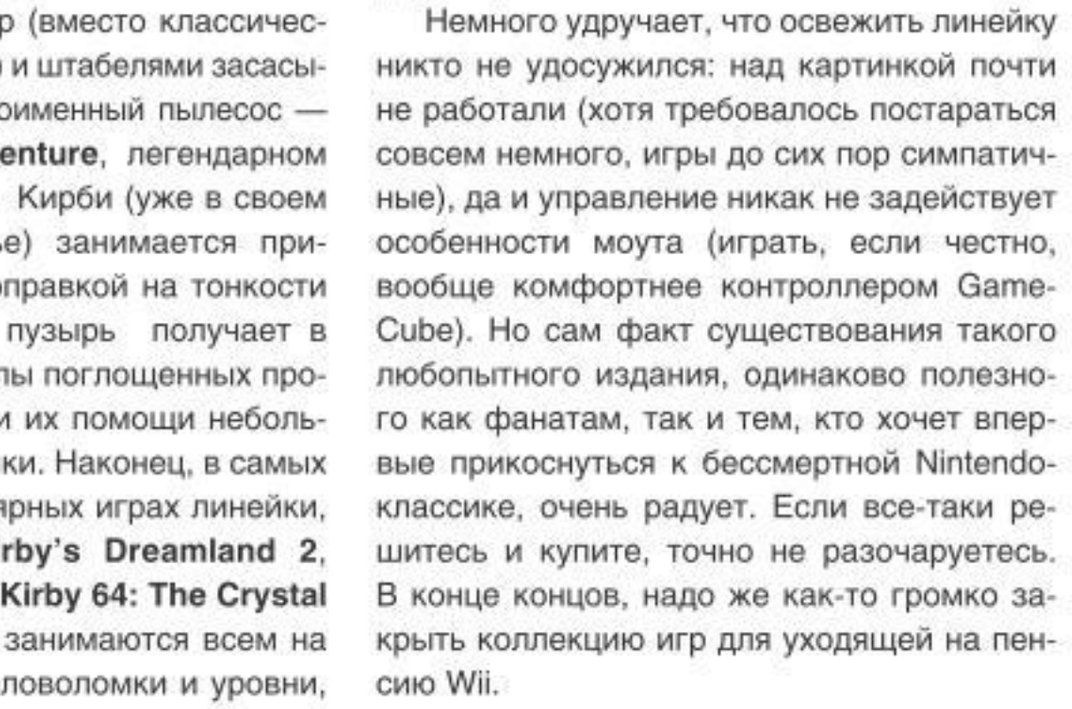
КРАСНОЙ НИТЬЮ

Аморфному розовому существу по имени Кирби, одному из вечных героев **Nintendo**, на текущем поколении консолей чрезвычайно везет: мало того, что два года назад издатель фактически возродил франчайз очаровательной игрой на Wii, так еще и недавно Кирби отпраздновал свой юбилей — двадцать лет на экранах. Торжество обернулось выпуском отличного переиздания шести частей серии в яркой подарочной упаковке (для фанатов тут, например, приготовлен пухлый буклет с концепт-артами и гениально перезаписанный саундтрек), мимо которого мы с чистой совестью пройти никак не можем.

Наибольшую культурную ценность из всей коллекции представляет оригинальный **Kirby's Dream Land** — выходившая на Game Boy первая часть приключений героя, в которых он еще представляет собой белый улыбающийся шар (вместо классического розового крепыша) и штабелями засасывает врагов, будто одноименный пылесос — мусор. В **Kirby's Adventure**, легендарном дебюте серии на NES, Кирби (уже в своем традиционном обличье) занимается примерно тем же, но с поправкой на тонкости механики. Так, здесь пузырь получает в свое распоряжение силы поглощенных противников и решает при их помощи небольшие физические задачки. Наконец, в самых относительно непопулярных играх линейки, **Kirby Super Star**, **Kirby's Dreamland 2**, **Kirby's Dreamland 3** и **Kirby 64: The Crystal Shards**, разработчики занимаются всем на свете — усложняют головоломки и уровни, экспериментируют с 3D, перерабатывают и пересобирают старые механики. Смотреть их, если вы не поклонник линейки, стоит лишь из спортивного интереса, общее представление легко составить и по первым двум играм.

Немного удручает, что освежить линейку никто не удосужился: над картинкой почти не работали (хотя требовалось постараться совсем немного, игры до сих пор симпатичные), да и управление никак не задействует особенности моута (играть, если честно, вообще комфортнее контроллером GameCube). Но сам факт существования такого любопытного издания, одинаково полезного как фанатам, так и тем, кто хочет впервые прикоснуться к бессмертной Nintendo-классике, очень радует. Если все-таки решитесь и купите, точно не разочаруетесь. В конце концов, надо же как-то громко закрыть коллекцию игр для уходящей на пенсию Wii.

Хорошие новости для ценителей прекрасного: авторы не стали серьезно освежать картинку, зато обновили музыку и поместили ее на отдельный CD.



Играть в Kirby аж вчетвером, признаться, не самое веселое занятие.

ДВА ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

SONIC ADVENTURE 2 HD

С Dreamcast и GameCube на PS3 и Xbox 360

Перед нами тот замечательный случай, когда ремейк хочется оценивать не по качеству собственно переиздания, а по качеству самой игры. Вторая часть «Приключений Соника» — образцовый пример того, как надо делать изобретательные и самодостаточные игры про синего ежа, не особенно отступая при этом от канонов. Блестящая возможность поиграть за «темную сторону силы» (Шэдоу, Руж и доктора Эггмана), гениальный уровень City Escape, мини-игра с существами Чао и необходимость пройти игру дважды (за разные команды персонажей), чтобы увидеть правильную концовку, — спутать **Sonic Adventure 2** с какой-то другой частью просто невозможно. Скачать платформер из PSN или XBL стоит обязательно — хуже за одиннадцать лет эта игра почти не стала.

MARK OF THE NINJA

С Xbox 360 на PC

Один из главных сюрпризов Xbox Live Arcade в этом году, великолепный стелс-платформер про жестокую месть ниндзя бездушной корпорации, вырезавшей его родной клан, спустя месяц после релиза на Xbox 360 появился в Steam. Критиковать, как и ожидалось, здесь толком нечего: авторы **Klei Entertainment** имеют неплохой опыт портирования двухмерных игр на PC (см. их дилогию **Shank**) и к перенесу **Mark of the Ninja** подошли максимально грамотно. Разве что у особенно чувствительных игроков вопросы может вызвать управление, но тут уж ничего не поделаешь: ясно, что прятаться под потолками и резать глотки врагам из-за спины гораздо удобнее при помощи геймпада. Но сама игра настолько хороша, что лучше уж купить контроллер, если его у вас вдруг до сих пор нет.

ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

С PS3 и Xbox 360 на PC

Сегодня о существовании **Viking: Battle for Asgard**, скорее всего, мало кто помнит, а между тем эта игра — одно из самых масштабных, атмосферных и брутальных сказаний о викингах в формате видеоигры. PC-релиз экшена, казалось бы, отличная возможность освежить игру в памяти, но не все так просто. Перебравшись на мониторы, боевик про смачные битвы формата «сорок на сорок» потерял часть очарования: четыре с лишним года спустя он смотрится скорее как однообразный седой слэшер, который к тому же не слишком удачно приспособлен под управление клавиатурой и мышью. Радует лишь цена — в Steam проект можно купить в десять раз дешевле, чем, скажем, на Xbox 360. Так что если у вас есть огромный монитор, геймпад и желание поразбираться с его настройками в меню, то попробовать можно. Всем остальным — лучше не надо.

SERIOUS SAM 3: BFE

С PC на Xbox 360

Консольный релиз третьего **Serious Sam** был, конечно, неизбежным злом. Как мы помним, игру изначально разрабатывали для трех основных платформ, но версию для приставок в итоге решили попридержать в целях дополнительной отладки. И вот, спустя год, BFE все же появился на Xbox 360 (что там с игрой для PS3 — по-прежнему непонятно). Как и PC-версия, консольная распространяется исключительно цифровым путем, причем распространяется она почему-то отдельно от мультиплеерного режима (его надо скачивать за дополнительные деньги). От покупки, соответственно, советуем отказаться: платный контент и управление геймпадом чистокровный PC-шутер, где очень важны точность и скорость, явно не красят.

Подготовили Дмитрий Ежов

DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

НАРИСУЙ МНЕ ПУСТОШЬ

Обе части **Borderlands**, как известно, это такие своего рода яркие **Diablo**-клоны от первого лица — простые и понятные, даже слегка монотонные кооперативные шутеры про истребление однотипной нечисти и охоту за трофеями. А вот DLC для Borderlands — совсем другое дело. В каждом дополнении авторы, по сути, преподносят нам драматургически плотное приключение, где может твориться буквально все что угодно и с кем угодно (вспомните хотя бы скачиваемый хоррор-эпизод **The Zombie Island of Dr. Ned**).

Captain Scarlett and Her Pirate's Booty, десятидолларовый аддон для **Borderlands 2**, внезапно вышедший спустя месяц после релиза игры (нерасторопная **Gearbox** анонсировала его примерно за неделю до релиза), в этом смысле не отступает от традиций — нам с ходу предлагают поучаствовать в кровавой пиратской разборке. Классного контента — ожидаемо целое море, всего и не перечесть. Например, есть огромная атмосферная локация Оазис, которую Рэнди Пичфорд как-то даже назвал «новой версией Татуина». Еще можно забрести в жуткое Логово левиафана (сам левиафан, конечно, даст вам серьезный отпор и даже в какой-то прекрасный момент проглотит), пострелять среди красивейших водопадов и отправиться на романтическую прогулку к маяку. Впрочем, еще интереснее дела обстоят с персонажами: тут и одноглазая капитан-ша с гнусным характером и механическим крюком вместо руки (титульная Скарлетт), и одинокий житель заброшенной местности по имени Шейд, примеряющий на себя роли давно умерших соседей по городу. А самый полезный из героев Captain Scarlett and Her Pirate's Booty — это хитрый торговец, готовый продавать вам снаряжение за валюту под названием «кристаллы Серафа». В общем, определенно есть с кем поговорить и чем заняться. Общий же вывод по DLC такой: если вы еще не приобрели Borderlands 2 Season Pass, советуем все-таки это сделать. Слабо верится, что следующие аддоны (выход добавок расписан аж до июня следующего года) окажутся хуже, чем этот. В Gearbox давно наловчились делать смешные, разнообразные и увлекательные игры, за которыми формулировка «клон Diablo» моментально вылетает из головы.

Информацию о дополнении поклонники, как всегда, узнали заранее — хватило покопаться в системных файлах предыдущего DLC. Разыскали даже полную версию сценария!

Второстепенные квесты в дополнении хоть и традиционно однообразны в плане геймплея, зато всегда интересно обыграны посредством черного юмора.

БЕСПЕЧНЫЙ ЕЗДОК

Trials Evolution, один из лучших на свете гоночных платформеров (это когда по тернистому двухмерному уровню вместо, например, Соника скачет автомобиль или мотоцикл), дополнился тридцатью шестью новыми уровнями и одним транспортным средством — хорошо известным всем велосипедом BMX. Но главное в дополнении под названием **Origin of Pain** даже не это. Куда важнее, что у игрока появилось примерно в два раза больше возможностей причинить боль своему виртуальному гонщику (это тут такое специфическое удовольствие, основанное на эффектном ломании костей в результате падения с трехметровой высоты), на что и намекает название. Да что там, даже свежая локация так и называется — Остров боли. Холмистая местность, застроенная древними храмами и причудливыми деревянными сооружениями; зигзагообразные трассы, проложенные прямо в промышленной зоне среди огромных вентиляторов и двигающихся поршней; исполинские вулканы (далеко, кстати, не спящие). А еще много новых предметов для редактора уровней. Словом, если хоть чуть-чуть не равнодушны к жестокому зрелищному спорту, купить Origin of Pain надо — это хороший способ продлить на несколько часов удовольствие от игры.

Практически одновременно с дополнением появилась и новость о портировании Trials Evolution на персональные компьютеры. Содержание Gold Edition полностью пока не раскрыто (известно лишь, что всего тут будет чуть больше сотни уровней), зато уже известно, что PC-издание будет содержать полноценный мультиплеер и, возможно, некоторые (а может, и все) дополнения. А вот редактор уровней персональщикам придется докупать отдельным пакетом.

От 2D-пейзажей захватывает дух, в последний раз такие эмоции вызывала еще, кажется, Shadow Complex на движке Unreal Engine 3.

В плане развития механики Evolution полностью оправдала свое название: качественный рывок по сравнению с Trials HD очень заметен.

ТРИ DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

SERIOUS SAM 3: JEWEL OF THE NILE

PC, Xbox 360

Первый аддон для главного олдскульного шутера последних лет очень грамотно расширяет его сюжетную кампанию. Купить DLC стоит вовсе не из-за новой снайперской винтовки и даже не для того, чтобы увидеть возвращение культовой «лазерки» (в «оригинальной» третьей части она была секретным оружием), соль дополнения — в трех отличных свежих миссиях, описывающих приключения Сэма в путешествии к загадочному храму Изиды. Концентрация противников тут — почти как в финальных главах **Serious Sam 3**, так что ненасытным поклонникам серии обязательно понравится.

SANCTUM: MAP PACK 2

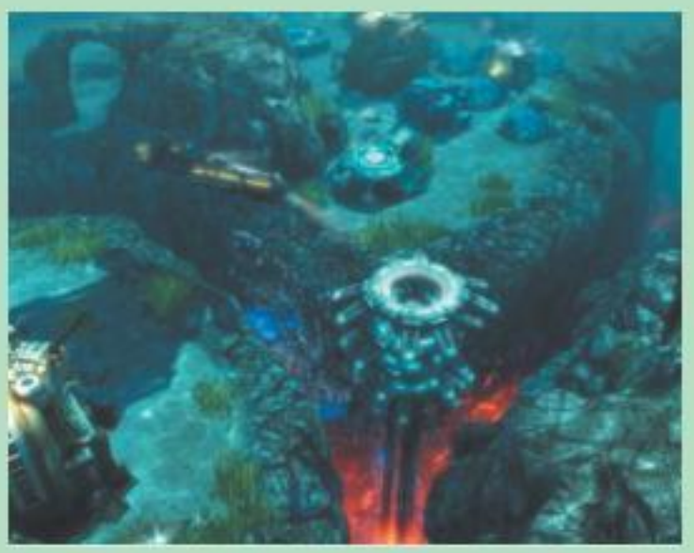
PC

Очередная добавка к изобретательному Tower Defense привносит в проект три оригинальные карты: Chasm, Invasion и Corporation. Все новые площадки — красивые, нескучные и сильно различаются между собой, так что потратить сто рублей на них абсолютно не жалко. А если вдруг вы, будучи фанатом **Sanctum**, почему-то пропустили первый контент-пак, в Steam для вас уже приготовлена занятная коллекция — оригинальная игра плюс оба дополнения и официальный саундтрек отдельно.

ANNO 2070: DEEP OCEAN EXPANSION

PC

Давно ожидаемый поклонниками DLC для чудесной экономической стратегии удивляет масштабами, причем удивляет приятно и неприятно одновременно. С одной стороны, это почти целая новая игра, посвященная разборкам высокотехнологичных корпораций. Тут больше сотни свежих заданий, куча невиданного транспорта, ресурсов и зданий, а еще возможность пострадать от цунами. С другой стороны, стоит дополнение не меньше, чем обычная **Anno 2070**, что явно способно кого-то отпугнуть. В любом случае, если к серии вы хоть чуточку неравнодушны, это хорошая сделка.



ТРИ DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

MASS EFFECT 3: RETALIATION

PS3, Xbox 360, PC

Расширив сюжетную часть **Mass Effect 3** набором дополненных концовок **Extended Cut** и большим приключением под названием **Leviathan**, в **BioWare** ожидаемо сосредоточились на многопользовательской составляющей (хотя еще как минимум один одиночный эпизод разработчиками точно планируется). **Retaliation**, в частности, добавляет в онлайн новых противников, а также специальные испытания, свежие классы и оружие. Довольно скромный набор, чтобы увлечь кого-то мультиплеером игры, далеко не самым интересным, спустя много месяцев после выхода.

NAUGHTY BEAR: PANIC IN PARADISE

PS3, Xbox 360

Постыдные оценки оригинальной **Naughty Bear** в мировой прессе не отбили у разработчиков **505 Games** желание продолжать работу над приключениями плюшевого мишки-маньяка, и это, конечно, очень зря. В дополнении (которое авторы почему-то даже гордо называют сиквелом), по сути, представлено ровно то же самое, что и в первой игре, только в декорациях тропического острова, куда ненавистные герою медведи-сородичи отправились отдыхать. Скажем сразу: возможность напяливать на себя чужие костюмы и пара новых приемов сильно лучше игру не сделали.

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER — KHYBER STRIKE

PS3, Xbox 360

Еще один непримечательный набор контента для последней **Ghost Recon**. На этот раз, впрочем, в DLC отыскалось кое-что интересное — новый мультиплеерный режим под названием Takeover, своего рода неплохая вариация на тему стандартного дефматча. В остальном новые карты кажутся весьма разнообразными (музей, московское метро, улицы города), но играть на них не слишком весело — антуражи быстро приедаются. Словом, разработчикам пора бросить штамповать мелкие аддоны каждый месяц, а вместо этого потрудиться над каким-нибудь качественным и крупным DLC на манер **Battlefield 3** — так они явно поддержали бы сейчас интерес к игре.

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения.
Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Что стало с Олегом Мэддоксом и его серией «Ил-2 Штурмовик»? О них давно ничего не слышно...

Все верно, в последнее время популярность серии пошла на спад, а потому о ней почти не пишут. Еще до релиза авиасимулятора «**Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию**» Олег Мэддокс ушел из игровой индустрии, заняв руководящую должность в компании **Vizerra**, основным занятием которой является создание трехмерных моделей зданий для строительных фирм.

О том, что происходило в студии дальше, остается лишь догадываться, собирая обрывочные высказывания причастных к проекту людей. Похоже, что на последнем этапе разработки компанию **Maddox Games** покинул не только Олег, но и другие ветераны, а потому «Битву за Британию» доделывали совсем другие люди. Профессионалы знают, насколько сложно разобраться в чужом коде, а текучесть кадров лишь усугубляла проблему. Один начнет что-то делать, уйдет, второй начнет сначала, тоже уйдет, а третий сначала пытается разобраться в том, что сделали его предшественники, а затем плюнет и тоже начнет делать все сначала. В результате «Битва за Британию» вышла очень сырой и не оправдала возложенных на нее ожиданий — как игроков, так и самих разработчиков, не получивших от выхода игры особой прибыли.

Сейчас руководителем проекта является Илья Шевченко, который сколотил новую команду и продолжает постепенно наращивать штат студии. За полтора года после релиза студия довела игру до божеского состояния, в последнее время работа над игрой существенно замедлилась, а потом прекратилась вовсе. В сентябре был анонсирован последний патч, причем когда он выйдет — неизвестно, так как уже сейчас все силы брошены на разработку не анонсированного пока сиквела.

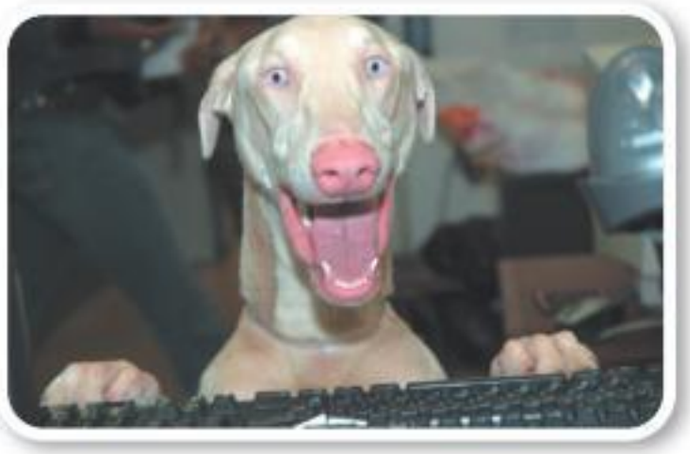
Сначала все считали, что студия планирует анонс игры «Ил-2 Штурмовик: Битва за Москву», да и сами разработчики не раз об этом говорили, но в последнее время пошли слухи, что планы серьезно изменились. Скорее всего, вторая часть симулятора позволит игрокам принять участие в битве за Сталинград. О причинах такого решения пока можно лишь гадать.

Одни считают, что битва за Сталинград — более «распиаренное» событие среди западных игроков. О ней снят голливудский блокбастер «**Враг у ворот**», ей часто отдают дань памяти компьютерные игры — **Battlefield 1942**, многие игры серии **Call of Duty**, **Red Orchestra 2** и другие. Кроме того, битва за Сталинград охватывает больший период времени, отличается усиленным применением авиации, а техника того периода является более «сбаласнированной»: против фашистских «мессеров» и «фоккеров» можно будет выставить Ла-5, Як-9 и другие новейшие самолеты 1942-1943-х годов.

Другие считают, что разработчики просто решили избежать путаницы с историко-патриотической игрой «Битва за Москву», которую в прошлом году затеяло сделать российское правительство. Версия эта сомнительна, так как все разумные люди прекрасно понимали, что дальше разговоров дело не пойдет. Так и случилось: правители из правительства замыслили сделать в игре гигантскую карту размеров с 150-200 тысяч квадратных километров и предложили заплатить за движок 90 миллионов рублей — к сожалению, на это предложение так никто и не откликнулся.

Первые скриншоты из нового симулятора «Ил-2 Штурмовик» переносят нас из хмурого неба Западного фронта на родные российские просторы.

Мой племянник (ему десять лет) хочет разрабатывать компьютерные игры. Я ему говорю — разрабатывай, а он говорит, что он еще маленький. А я считаю, что начинать никогда не рано.



Компьютеры становятся все проще, пользователи все моложе, а на iPad начали появляться первые игры, предназначенные для животных. Это не шутка.

Начинать действительно никогда не рано, особенно это касается профессии программиста. Всем известно, что мозг взрослого и ребенка сильно различается. Взрослые имеют большой опыт, их мозг хранит огромное количество знаний и навыков, которые помогают им в решении практических задач. В качестве доказательства проведем небольшой тест, в котором вам всего лишь нужно прочитать следующий абзац:

94HH03 C006Щ3HN3 П0К4ЗЫ8437, K4KN3 У9N8N73ЛЬНЫ3 83ЩN M0Ж37 93Л47Ь H4Ш Р4ЗУМ! 8П3Ч47ЛЯЮЩN3 83ЩN! CH4Ч4Л4 Э70 6ЫЛ0 7РУ9H0, H0 C3ЙЧ4C H4 Э70Й C7P0K3 84Ш Р4ЗУМ ЧN7437 Э70 4870M47NЧ3CKN, H3 З49УМЫ84ЯСЬ 06 Э70М. Г0Р9NСЬ. ЛNШЬ 0ПР393Л3ННЫ3 ЛЮ9N M0ГУ7 ПР0ЧN747Ь Э70.

Взрослый человек, почесав затылок, уже через минуту тренировки сможет читать подобные тексты почти не задумываясь. Ребенок же не сможет одолеть эту белиберду вовсе. Но есть и обратная сторона. Большое количество жизненного опыта наделяет взрослых некой косностью мышления, заковывая их разум в стальную броню привычек и стереотипов. У детей до десяти лет ничего этого нет, а потому они воспринимают любую новую информацию одинаково легко. Им, например, нет особой разницы, какой язык учить — русский, китайский, марсианский или компьютерный. Главное, чтобы язык этот использовался в повседневной жизни. Детское сознание гораздо легче учится мыслить нечеловеческими категориями машинного разума, а потому хорошо осваивает языки программирования. Общаясь с машинами каждый день, маленькие Нео начинают чувствовать себя в мире машин настоящими хозяевами.

Результаты получаются совершенно поразительными. Известны случаи, когда дети начинали изучать азы программирования в пять лет, и уже к 8-10 годам добивались первых профессиональных успехов. Так, например, родившийся в 2000 году юный житель Македонии Марко Каласан в возрасте восьми лет стал самым молодым в мире системным администратором, получив сертификат соответствия от компании **Microsoft**, а к девяти годам у него уже был сертификат компьютерного инженера. В девятилетнем возрасте сертификаты специалиста Microsoft получили индианка Муниса-ми Лавиншари и пакистанец Бабар Икбал. Конечно, это очень одаренные дети, но, чтобы повторить их подвиг, не нужно быть вундеркиндом.

Культовый геймдизайнер Джулиан Гэллоп, создатель серии **X-COM**, выпустил свою первую игру, **Time Lords**, в 1983 году, когда ему было 15 лет. При этом у него даже не было компьютера, и программировать он, естественно, не умел. А потому просто попросил своего продвинутого одноклассника помочь ему с написанием кода. Нынешняя молодежь начинает еще раньше: автору аркады **PizzaBot** Гарри Морану всего тринадцать. В его игре вооруженный пушкой кусок пиццы отстреливается от нападающих на него злобных кусков колбасы. Очень креативная вещь, хотя шансов стать популярной у нее немного. Зато физическая головоломка **Bubble Ball** 14-летнего американца Роберта Нэя завоевала огромную популярность, была скачана несколько миллионов раз, заняла первое место в рейтинге бесплатных игр в App Store, а затем была портирована на Android. Так что ответ один: возраст успеху не помеха.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

КАК И КУДА ОТПРАВЛЯТЬ ВОПРОСЫ

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку **«Горячая линия: игры»**.

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Что означает код на затылке Агента 47?

История со штрихкодом Агента 47 оказалась очень зловещей и запутанной, полной интриг, теорий заговора и таинственных знаков, скрывающих свое истинное значение от любопытствующих взоров. По сюжету игры доктор Орт-Майер создавал генетических мутантов, пытаясь вывести на базе ДНК пяти профессиональных убийц совершенного ассасина, а затем наплодить на его базе целую армию клонов. Чтобы различать клонов, он ввел систему номеров, которые стал наносить в виде татуировки. А в 1975 году доктор узнал, что в США торговые сети начали применять интересную новинку — штрихкоды, — и решил добавить к цифрам графический код. Агенту 47 присвоили номер 640509-040147. Первые шесть цифр означают дату рождения, 5 сентября 1964 года. Вторая часть кода говорит о том, что это клон четвертой серии, первый представитель, 47 хромосом. «Четвертая серия, первый номер, 47 хромосом». Это, надо сказать, совершенно не соответствует правилам маркировки в торговых сетях — там указывают лишь код предприятия и код товара.

Как бы сильно ни прокололся Агент 47, сколько бы свидетелей он после себя ни оставлял, штрихкод на затылке никогда не попадал в список его примет.

Так как все вопросы со значением кода были разрешены, до недавних пор никто не пытался разузнать об этом вопросе поподробнее. Но однажды, незадолго до анонса Hitman: Absolution, разработчики решили поиграть с фанатами в игру и подкинуть им интересную наживку. В каталоге кинофестиваля «Сандэнс» была опубликована реклама пончиков со штриходом, первые цифры которого очень удобно складывались в дату (9 мая 2011 года), а в конце стояло знакомое число «47», выделенное цветом. Так как игроки не имеют обыкновения ходить по кинофестивалям, разработчики обеспечили «вброс» нужной информации через подставное лицо на крупнейший игровой форум NeoGAF. В указанное время мы увидели первый тизер игры, а также еще один штрихкод, на этот раз с датой начала E3 (там состоялась официальная презентация). Все это очень интересно, только есть небольшая загвоздка…

Цифры штрихкода, участвовавшие в этой необычной рекламной акции, были поддельными. Но что значит сам штрихкод? И вот, вооружившись считывающим лазером, один любопытный игрок считал код и… получил неожиданный результат — код оказался настоящий, как у Агента 47 (номер 640509040147), но в то же время он принадлежал реальному товару, и этот товар был не что иное, как чехол для хранения дилдо длиною до 38 сантиметров. Голубого цвета. С блестками. По слухам, после этого открытия продажи чехла на сайте Amazon сильно подскочили. А те, кто не знал истинного значения кода, даже обвинили дизайнера игры в том, что он скопировал его с первого попавшегося под руку предмета. Бывает и такое.

Расскажите об играх с самыми большими игровыми мирами. Кто из них самый-самый?

Площадь планеты Земля составляет 510 миллионов квадратных километров, так что рекордсменами по размерам игровой территории можно считать авиасимуляторы типа **Microsoft Flight Simulator X**, предлагающие виртуальным пилотам просторы всего земного шара. Правда, гордиться тут особо нечем — нормальная детализация мира встречается лишь в избранных городах и аэропортах, остальной же мир воссоздан очень и очень условно, с использованием весьма неточных карт рельефа и типов поверхности. В более детализированных симуляторах карты на порядок меньше: например, в **Rise of Flight** смоделирован весь Западный фронт времен Первой мировой войны площадью в 125 тысяч кв. км. А на карте «**Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию**» представлена значительная часть Южной Англии, пролив Ла-Манш и прилегающие к нему территории Франции — в общей сумме примерно 80 тысяч кв. км.

Среди «пешеходных» игр пальму первенства держат старые, давно забытые проекты. Практически отсутствовавшая графика в сочетании с технологией процедурной генерации позволяли разработчикам создавать воистину грандиозные виртуальные миры. Почетное второе место в абсолютном зачете достается старому доброму **The Elder Scrolls 2: Daggerfall**, вышедшему в 1996 году. Почти 500 тысяч квадратных километров! Это официальные данные — некоторые независимые источники приводят цифру всего в 100 тысяч кв. км. Конечно, графика в Daggerfall по современным меркам практически отсутствует, сплошной кубизм и торжество копи-паста. Все последующие представители серии были примерно в десять-двадцать тысяч раз меньше, зато во много раз красивее. Территория **Morrowind** составляла 26 кв. км, игровой мир в Oblivion подрос до 41 кв. км, а в Skyrim карта снова уменьшилась до 30 кв. км. Количество персонажей уменьшилось с 750 000 в Daggerfall до 1000 в Skyrim.

Третье место занимает стратегический экшен-шутер от первого лица **Midwinter**, действие которого происходит на заснеженных просторах Земли 2099 года. По сюжету столкновение с метеоритом привело к новому лед-

До релиза «Властелина Колец онлайн» ходили слухи, что карта Средиземья охватывает 50 тысяч кв. км, но в реальности цифры оказались завышены ровно в тысячу раз. Также есть мнение, что территория Guild Wars Nightfall составляет 25 тысяч кв. км, но на этот счет тоже есть большие сомнения.

никовому периоду, и уцелевшее человечество начало перебираться поближе к экватору. На месте Азорских островов в результате вулканической активности возник остров Мидвинтер площадью в 410 тысяч кв. км. Удивляетесь, почему вы никогда не слышали о такой крутой игре? Возможно, в момент ее появления вы еще ходили в детсад, а то и вовсе не родились на свет — релиз состоялся в 1989-м.

Отметим, что рекордсмены добились своих побед довольно нечестным путем, ведь все эти миры создавались с помощью автоматики и большая часть огромных пространств не была задействована вообще. Да и другие «здоровяки» под стать им — вспомним хотя бы весьма посредственный автосимулятор **Fuel**, вышедший в 2009 году и получивший рекорд Гиннесса за крупнейший игровой мир среди всех консольных игр. Игроки там могут исколесить 14 400 кв. км. постапокалиптической Америки, пережившей экологическую катастрофу. А толку? Мир этот пустой и очень скучный. В **Burnout Paradise** всего 500 кв. км, зато игра получилась куда интереснее. А **GTA 4** по сравнению с ними так и вовсе лилипут. Казалось бы, с его 35 кв. км на люди показываться стыдно, ан нет — шедевр с тиражом в десятки миллионов копий.

Делаем вывод: размер действительно не имеет значения. Сейчас игроков больше интересуют миры, созданные вручную, и они, конечно же, гораздо меньше своих братьев-стахановцев. В первой и второй части автосимулятора **Test Drive Unlimited** реализованы целые острова, по полторы тысячи квадратных километров каждый. Архипелаг из **Just Cause 2** сильно им уступает — у него 1000 кв. км, в отечественном проекте «**Xenus: Точка кипения**» авторы сваяли 625 кв. км. джунглей (в сиквеле они осилили в четыре раза меньше). А великий и могучий **World of Warcraft** по состоянию на 2007 год имел всего 200 кв. км земель, но с тех пор изрядно подрос и открыл пару новых континентов.

Почему до сих пор не вышли перспективные экранизации игр типа Halo, BioShock, WoW и другие?

Да, отношения между игровой индустрией и Голливудом никогда особо не ладились. Причин тому множество. В крупнобюджетном кино игры оказываются не у дел: подобные фильмы ориентированы на массовую аудиторию, среди которых много таких, которые компьютеры видели разве что издалека. Плюс к этому в Голливуде хватает своих узнаваемых брендов. Зачем платить кому-то за дорогую лицензию, да еще и доходами делиться? Проще переснять «Человека-паука» по второму разу.

Зато в малобюджетном кино фильмов по играм хватает. Один только старина Уве Болл снял, наверное, с десяток. К той же категории можно отнести серию фильмов «Обитель зла» и дешевые боевики типа Doom. Рецепт успеха прост: берем дешевую лицензию, снимаем дешевое кино, а затем собираем деньги благодаря громкому имени и отличному пиару, который бесплатно устраивают возмущенные фанаты, ругая творения бракоделов на чем свет стоит. А те только смеются — в их деле плохой рекламы не бывает. Так что дешевые фильмы по играм, равно как и дешевые игры по фильмам, есть и будут. Вот только чего-то приличного ждать там не стоит. Уровень не тот, плюс издатели берегут свою репутацию и не дают бракоделам типа Уве Болла калечить свои любимые бренды.

Но представим себе, что фильм преодолел все препятствия, вышел на экраны, причем снят неплохо, бюджет пусть и не крупный, но вполне солидный. Таких фильмов тоже хватает: «**Макс Пэйн**», «**Хитмен**», «**Сайлент Хилл**». И что вы думаете, все фанаты стройными рядами отправляются в кинотеатр, закупаются билетами и попкорном? Как бы не так. Фанаты ноют, что сценарий не тот и актеры не похожи, каноны не соблюдены, атмосфера игры отсутствует, да и вообще все не так. И самое плохое, что они обычно бывают правы. Современные игры по уровню кинематографичности давно встали на один уровень с фильмами, они сами рассказывают свой сюжет, воссоздают своих героев и целые вымышленные вселенные. А потому кино не может дать им ничего нового. Это то же самое, что снять фильм по фильму. Как ремейк, только хуже. Лучше уж экранизировать книгу — вот там действительно экранизация позволяет увидеть знакомое творение в совершенно новом свете.

Это, пожалуй, и есть главная проблема фильмов по играм. Они не нужны никому. Чтобы такой фильм стал востребованным, нужен очень большой бюджет и команда профессионалов. Если все это будет — уже не важно, о чем снимать. Даже «Морской бой» экранизировали — и ничего, вполне смотрибельно. А уж если добавить к этому сюжет из какого-нибудь культового экшена… Казалось бы, беспроигрышный вариант! Увы, как показывает практика, даже в таком идеальном случае настоящие проблемы только начинаются. Примером может служить история Microsoft, которая лет пять назад насылала на офисы голливудских компаний армии Мастеров Чифов, разносивших по приемным копии со сценарием фильма по шутеру Halo. При этом требовала за права на съемки фильма огромные деньги — 10 миллионов баксов и 15% от сборов. Наконец 20th Century Fox и Universal Pictures после долгих препирательств сумели скинуть цену до 5 миллионов и 10%, благо больше всех в съемках была заинтересована сама Microsoft.

Дальше этого дело не пошло. Microsoft хотела снять фильм по-своему, студии тоже хотели снимать его по-своему, и только режиссер Питер Джексон не хотел снимать фильм вообще. А потому он отказался участвовать во всей этой затее, пригласив на место режиссера своего друга Нила Бломкампа, который тоже хотел снимать фильм по-своему, но ему не дали. Тогда он обиделся и ушел снимать «Район №9». Алекс Гарланд написал к фильму сценарий за миллион долларов, а когда выяснилось, что сценарий не подойдет, Алекс уже был далеко (и миллион обратно не отдал). Подготовка к съемкам обошлась в 12 миллионов, после чего все заглохло окончательно. Компания Fox сделала гениальный ход конем, отказавшись платить свою долю в убытках, так что студия Universal с изумлением обнаружила, что вся эта афера была провернута исключительно за ее деньги.

Есть и еще один момент. У фильмов нет срока давности. Кэмерон придумал идею «Аватара» в 1994-м, но снял его лишь 15 лет спустя. Фильм по **World of Warcraft** был анонсирован в 2006 году — прошло «всего» шесть лет, но что будет, когда он выйдет? Про игру к тому времени могут уже забыть, а ее прежние фанаты, закончив школу и университет, начнут работать и заведут семью. В общем, причин, почему хороших фильмов по играм мало, очень и очень много. ■

Игры все больше становятся похожими на кино, так что как-нибудь проживем и без Голливуда.

ДАЙДЖЕСТ

Онлайн

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

ОБНОВЛЕНИЕ

ВСАДНИКИ РОХАНА СЕДЛАЮТ КОНЕЙ

Мчатся кони, мчится тройка, только пыль из-под копыт...

Русские сервера ролевой игры «**Властелин Колец онлайн**» с нетерпением дожидаются установки самого крупного в истории игры обновления «**Всадники Рохана**». Разработчики продолжают скрупулезно переносить наследие Толкина на просторы виртуального Средиземья. Добавлен новый регион — Восточный Рохан, втрое превышающий по размерам территорию Мории. Здесь и дикие равнины, и мрачные чащобы Фангорна, и благодатные долины великого Андуина, несущего свои воды мимо Столпов Аргоната.

Именно там, у подножия Амон Хен, начнется очередная глава сюжетной кампании, когда в рядах Братства Кольца вспыхнул раздор и волею судеб друзья разделились на три отдельных отряда. Мучающийся страхом и сомнениями Фродо отправляется к землям Мордора, плененные Мэри и Пиппин начинают долгое путешествие, которое приведет их к энтам из леса Фангорн, а Гимли, Леголас и Арагорн встречают своего умершего соратника (не будем спойлерить, кого именно... хотя ладно, это Гендальф, все равно вы знали) и отправляются на помощь к королю Теодену.

Главным геймплейным новшеством аддона станут кони. Великолепные роханские скакуны, может быть, не такие милые, как пони из мультфильмов, зато на них можно ездить и сражаться. Игроки смогут выбрать лошадь себе под стать. Может быть, это будет резвый жеребец, а может — и суровая боевая кобыла, которая не выиграет приз на скачках, зато обладает большим запасом здоровья. Орки тоже обзавелись ездовыми животными, только вместо лошадей они ездят на огромных волкоподобных существах — варгах.

Кроме того, лимит прокачки увеличится до 85-го уровня, дополнение добавит в игру сотни новых заданий, новые умения и снаряжение, обновит систему крафтинга и многое другое. Увы, на этот раз — никаких новых высокоуровневых подземелий, но контента достаточно и без этого. Если западные разработчики не подведут, ждем появления русскоязычной версии дополнения в ноябре-декабре этого года.

От Хоббитона до дальних морей роханская кавалерия всех сильней!

АНОНС

АНОНС STAR CITIZEN

Right on, Commander!

В последние десять лет Криса Робертса знают как успешного голливудского продюсера, на его счету десяток фильмов, такие как «Оружейный барон», «Счастливое число Слевина» и другие. Но фанаты космических симуляторов хорошо помнят и прошлую карьеру Криса — карьеру культового разработчика, создателя **Wing Commander**, **Privateer** и **Freelancer**. Теперь же блудный сын возвратился домой и принес с собой подарок — свой новый космосимулятор **Star Citizen**, который порадует как любителей одиночной игры, так и поклонников MMO. В качестве основы выбран движок **CryENGINE 3**, а первые видеоролики просто шокируют высочайшим уровнем графики. Это именно то, чего так долго ждали фанаты жанра, — огромные сверхдетализированные корабли, позволяющие почувствовать невероятную разницу в масштабах между километровой махиной и маленьким тридцатиметровым истребителем.

Крупные звездолеты типа корабля-носителя класса «Бенгал» имеют порядка 7 миллионов полигонов, состоят из более чем 200 частей и имеют 60 подвижных модулей, таких как двери ангаров, пушки, радары и прочее. Даже мелкие истребители имеют невероятную детализацию в 300 тысяч полигонов, а персонажи — в 100 тысяч полигонов (примерно в 5-10 раз больше, чем в современных играх). Если вам кажется, что ваш компьютер такую крутизну не потянет, спешим успокоить — это кажется не только вам. Разработчики обещают напрячь железо по максимуму, указывая в минимальных требованиях видеокарту GTX 460, а в рекомендуемых (но далеко не максимальных) — GTX 670 и процессор i7 2500. Впрочем, Star Citizen впечатляет не одними технологиями. Крис Робертс всегда старался привнести в свои работы элемент кинематографичности, помочь игроку погрузиться в игровой мир. Так, например, анимация посадки пилота в истребитель и вылет из дока проработаны до мелочей — казалось бы, ерунда, но как впечатляет! Жаль, что в других космосимах таким мелочам никогда не уделяли достаточно внимания.

Разработчики планируют в течение года выпустить альфа-версию онлайновой вселенной (для доступа необходимо оформить предзаказ), через полтора года (весна 2014-го) выпустят в продажу одиночную кампанию **Squadron 42**, а еще через год откроют галактику Star Citizen для всех желающих. С офлайновой частью все ясно — это будет обычная космическая стрелялка в духе Wing Commander. Зато задумки относительно онлайна куда более грандиозные. Описание будущей MMO удивительно напоминает EVE Online: защищенное армией NPC ядро галактики, беспредел и анархия на окраинах, возможность глубокой кастомизации кораблей, реалистичная экономика, возможность игроков влиять на развитие вселенной. Важным отличием будет активное привлечение фанатов к процессу разработки контента. Игра позволит запускать моды на частных серверах, а наиболее удачные моды включат в состав клиента, чтобы они смогли работать на официальном сервере.

Вместе с анонсом Star Citizen Робертс и его студия **Cloud Imperium Games** начали кампанию по сбору денег. Отказавшись от услуг Kickstarter, они запустили собственный сайт, что было большой ошибкой. Сайт немедленно «упал» от количества посетителей, и несколько первых дней был в отключке, перенаправляя всех на запасные странички. Это сильно ударило по сборам, а потому разработчики в итоге все-таки прибегли к услугам Kickstarter. Минимальную сумму в два миллиона долларов уже собрали, плюс разработчики планируют получить финансирование от неких спонсоров — так что, будем надеяться, проблемы с бюджетом будут улажены.

Корабль-носитель класса «Бенгал» имеет на борту десятки истребителей. Взлетная палуба, где они размещены, смоделирована из двух миллионов полигонов.

Wargaming, работающая над авиасимулятором **World of Warplanes**, не могла упустить случая отыскать несколько новеньких истребителей Spitfire, утерянных в ходе Второй мировой. Англия послала самолеты в Юго-Восточную Азию, но под конец войны бить было уже некого, а потому часть самолетов даже не стали собирать, оставив их упакованными в огромные ящики. После победы, чтобы не везти все это назад, ящики закопали в землю, а место «заначки» просто-напросто забыли. И вот теперь Wargaming решила профинансировать экспедицию известного энтузиаста-поисковика Дэвида Кандола, который отправился на поиски утерянной техники на территорию современной Мьянмы.

Вышедшая в октябре пошаговая ролевая игра **Bravely Default: Flying Fairy** получила отличные отзывы прессы, что неудивительно — ведь геймплей во многом повторял культовую **Final Fantasy 5**, а сюжет писал сценарист не менее культового аниме «Врата Штейна». Тем не менее игра не зацепила внимание наших игроков, так как вышла только в Японии и являлась эксклюзивом для приставки Nintendo 3DS. Тем интереснее будет узнать, что издательство **Square Enix** решило выпустить сиквел в виде онлайновой игры, причем только для персональных компьютеров. Действие игры будет происходить через 200 лет после событий первой части, а бета-тест начался 1 ноября.

ОБНОВЛЕНИЕ

МЕНЯЕМ ЗОЛОТО НА СЕРЕБРО

Очередной патч World of Tanks удивил многих игроков

Поначалу выхода патча 0.8.1 ждали с сытым равнодушием. Британская ветка танков — это, конечно, очень круто, но за последние месяцы в **World of Tanks** появились десятки новых машин. Кроме того, наиболее легендарные образцы британской бронетанковой мысли — Churchill, Matilda и Valentine — были давно доступны игрокам в виде премиумных танков. Однако разработчики сумели удивить. Незадолго до выхода стала известна главная особенность обновления: теперь «читерские» снаряды, покупаемые за золото (подкалиберные, кумулятивные и другие) стало можно покупать за серебро, добываемое в боях. Хотя курс был довольно высок, 400 серебра за один золотой, горячие головы тут же предрекли смерть балансу, вымирание всех бронированных машин, а также преждевременный конец всему проекту. Да и сами разработчики признались, что новшество вводится лишь в качестве эксперимента и в следующих патчах от него могут отказаться.

Расчет был прост: еще больше уравнять шансы «платных» и «бесплатных» игроков, но в то же время повысить дефицит игровой валюты, чтобы стимулировать игроков на покупку премиум-аккаунта и премиумных танков. Насколько оправдался этот расчет, сказать пока сложно, но в любом случае трагедии не случилось. После выхода патча многие игроки положили в боеукладку пяток-другой «золотых» снарядов, на чем все и закончилось. Баланс несколько изменился, но пока явных фаворитов и аутсайдеров не наблюдается, а если таковые и найдутся — секретное оружие разработчиков «Нерфенваффе» и «Бустенпатрон» с ними разберется.

Больше всего игроки опасались за здоровье сверхтяжелого танка «Маус» — мол, на такую зверюгу и раньше было не жалко пару подкалиберных потратить, а уж теперь по нему обычными бронебойными и вовсе стрелять перестанут. Но все оказалось не так страшно. Большой запас прочности по-прежнему выделяет «Маус» среди прочих танков, а вот его слабенькая пушка, страдавшая ранее от недостаточного пробития, с появлением доступных «золотых» снарядов стала гораздо опаснее.

Водители французских танков считают, что броня для трусов, так что им на всю кутерьму с «золотыми» снарядами просто наплевать.

СКАНДАЛ

НАШИХ БЬЮТ!

Сенаторы США тоже играют в ММО

В правительстве США разгорелся забавный скандал. Жила-была женщина лет пятидесяти, по имени Колин Лечович, имела большой вес в политике, и вот, наконец, демократическая партия выбрала ее кандидатом в сенат от штата Мэн. Однако кандидатов на это место много, и на всех должностей сенатора не напасешься. Так что оппозиция стала искать на миссис Лечович компромат, только ничего криминального не нашла. Женщина оказалась вполне приличная: характер твердый, нордический, беспощадна к врагам демократии, да и связей, порочащих ее, не имела. Хоть сейчас в президенты.

Но нанятые недругами будущей сенаторши детективы оказались на редкость настырными. Не найдя компромата в реальной жизни, они решили поискать его на просторах Азерота — игровой вселенной **World of Warcraft**. И вот там образ «железной леди» дал трещину. Оказалось, что Колин Лечович играет за орка 85-го уровня, является активным членом гильдии, да и вообще — предпочитает вести себя не как кандидат в сенаторы, а как настоящий орк, который любит «крушить и ломать». Собрав записи чатов и другие игровые сведения, оппозиция выложила все материалы на сайте, обвинив Колин в профнепригодности: «В онлайновом мире Колин позволяет себе грубые, порочные, пропитанные духом насилия высказывания. Штат Мэн нуждается в сенаторе, который живет в реальном мире, а не в мире фантазий», — указывается в статье.

Колин Лечович и ее милая орчица 85-го уровня.

К чести Колин, она отнеслась к таким нападкам с юмором: «Думаю, это странно — подвергнуться преследованию из-за игр. Похоже, мне повезло, раз уж меня выбрали из 183 миллионов американцев, играющий в онлайновые игры. Что дальше? Мне объявят бойкот из-за того, что я играю в **Angry Birds**?» Как говорится, чем бы американские политики ни тешились, лишь бы нефть в интернете не нашли.

ОБНОВЛЕНИЕ

АСТРАЛЬНАЯ ОККУПАЦИЯ

В «Аллодах» стартовали войны за территории

Знакомый всем жителям Сарнаута режим «**Астральное противостояние**» ушел в прошлое. Ему на смену пришел новый режим PvP-сражений «**Битва за Доминион**», добавленный в глобальном обновлении «**Владыки судеб**». Если раньше армии бились за небольшой астральный островок, то теперь любители виртуальной власти смогут распространить свое влияние на целые регионы — тоже астральные, разумеется. Чтобы захватить регион, придется воевать целую неделю — владельцем сектора становится тот, кто сумел захватить все 20 его сегментов. Участие в сражении могут принять как гильдии, так и независимые отряды, возглавляемые игроками с накидками Чемпиона.

Не забыли разработчики и про традиционное пополнение контента. Добавлены сюжетные зоны и астральные острова, появилась система апгрейда снаряжения, а максимальный уровень персонажей повысился до 55-го.

В недрах пирамиды Тэпа игрокам придется еще раз умертвить умершего ранее, а затем благополучно воскресшего сумасшедшего ученого.

Докачавшись до высшего ранга, игроки смогут рискнуть и опробовать новые умения в опасном рейде по летающему кораблю-пирамиде Тэпа, где их терпеливо поджидают пятеро мощнейших боссов. Впрочем, когда и кого это останавливало? Чем толще босс, тем больше лута.

ИНТЕРЕСНОСТИ

WORLD OF WARCRAFT СТАНЕТ МЕНЬШЕ

Вчера были большие, но по пять, а сегодня маленькие, но по три...

После того как аддон **World of Warcraft: Mists of Pandaria** поставил антирекорд по продажам, все с нетерпением ждут следующего хода **Blizzard**. Первым на эту тему высказался вице-президент Blizzard Роб Пардо, который заверил, что уж следующий-то аддон совершенно точно будет «просто потрясающим», но в какие-либо подробности вдаваться не захотел. А вот его коллега, глава отдела развития Дж. Аллен Брак, оказался более разговорчивым.

Главной проблемой для разработчиков, похоже, стала «сезонность» игроков — люди оплачивают подписку лишь затем, чтобы пройти новый контент, а затем снова впадают в спячку. Проблему будут решать увеличением числа контентных патчей, пусть и в ущерб их размерам: «Мы хотим делать как большие, так и маленькие патчи. Как и раньше, некоторые патчи будут содержать, например, гигантские подземелья. Но в довесок к ним мы будем выпускать и маленькие обновления: несколько сценариев, пара роликов, пачка ежедневных квестов», — говорит Брак.

Адский Гамлет решает вопрос: быть free-to-play или не быть? Достойно ли смиряться под ударами судьбы иль стоит нам держаться за подписку?

Также Аллен опроверг слухи о том, что значительная часть команды разработчиков перебралась на создание нового проекта, известного под кодовым названием **Titan**. Наоборот, сейчас над развитием World of Warcraft работает 165 человек, а это больше, чем когда бы то ни было. Не собираются они переходить и на бесплатную модель. Этот вариант был тщательно рассмотрен и отвергнут, что и понятно — обратного пути, в случае чего, уже не будет. А другим проектам о десяти миллионах подписчиков остается лишь мечтать.

Gaijin Entertainment решила конкурировать со студией Wargaming, что называется, по всем фронтам. Авиасимулятор **War Thunder** не зря отказался от своего прежнего имени — World of Planes. Теперь разработчики планируют сделать из игры не авиасим, а полноценный симулятор боевых действий, где на одном поле боя будут действовать авиация, бронетехника и боевые корабли. Как это будет реализовано, пока не известно, так что ждем новых подробностей.

Стратегический экшен **League of Legends** поделился впечатляющей статистикой: 70 миллионов регистраций, 32 миллиона игроков в месяц, 12 миллионов в день, а в час пик на сервера заходит порядка 3 миллионов человек одновременно. По количеству проведенных в игре часов фанаты LoL ставят абсолютный рекорд — миллиард часов в месяц. При этом игра довольно мирная, там происходит всего 75 убийств... в секунду.

Компания **Take-Two Interactive** анонсировала градостроительный симулятор **Civilization Online**. Только не спешите радоваться: игра создается корейской студией **XLGames**, и в первую очередь — для азиатского рынка. О западном релизе пока ничего не слышно, равно как и о подробностях проекта.

Есть рекорд!

САМЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ И МОНУМЕНТАЛЬНЫЕ РЕКОРДЫ, ПОСТАВЛЕННЫЕ В ИГРАХ

Павел Бажин

Современная игровая индустрия любит ставить рекорды. Каждый день мы слышим о новых фантастических тиражах, эпических коллекционных изданиях и миллионах человеко-часов, проведенных за прохождением очередной части Halo. В этом материале мы расскажем о менее известных достижениях игроков и разработчиков, которые прекрасно иллюстрируют всю историю интерактивных развлечений.

Если вы что-то делаете — пьете чай, стоите в толпе зомби, прыгаете между кочками в **Minecraft**, — знайте, что кто-то где-то в мире делал это круче вас. Например, капрал британских ВВС Стюарт Хефти пил чай кверху ногами, вопреки всем законам гравитации, находясь в самолете, который выполнял 14 мертвых петель подряд.

Наша сегодняшняя статья посвящена рекордам. Ведь игры предоставляют воистину безграничную свободу для установления самых эпичных достижений. Конечно, мы уделим немного времени описанию общеизвестных рекордов, ведь люди должны помнить своих героев. Но основное внимание достанется самым необычным и малоизвестным достижениям, самым интересным рекордсменам, самым лучшим из лучших, самым первым среди равных.

Если вы думаете, что знаете о рекордах все, то можете быть уверенными: сегодня вы узнаете о них больше. А может быть, и сами захотите поставить пару-другую мировых рекордов — это не так сложно, как кажется.

Игры-чемпионы

Первую главу мы посвятим рекордам самих игр и для разогрева начнем с интересного, но не очень сложного. Например, игры с каким героем разошлись максимальным тиражом? Лара Крофт поставила рекорд среди женских персонажей, серия **Tomb Raider** разошлась в количестве двадцати восьми миллионов экземпляров. Водопроводчик Марио довел свой счет до сотен миллионов копий. Но удержать лидерство в своих руках он не смог — первое место теперь занимают не люди, а животные, а точнее, птички, очень злые и очень популярные: серия **Angry Birds** еще весной преодолела рубеж в миллиард загрузок.

Зато Лара Крофт обошла всех остальных по количеству уникальных достижений — целых шесть. Например, Лара — чемпионка по количеству официальных живых «воплощений»: в кино ее роль играла Анжелина Джоли, а во время рекламных кампаний издатели нанимали моделей, которые становились «лицом» новой Лары. В разное время в роли знаменитой расхитительницы гробниц выступили десять разных девушек.

Следующая номинация будет посложнее. Давайте выясним, какая игра сумела набрать на старте самое большое количество игроков. Это не Angry Birds, ведь во время ее релиза об игре никто не знал, так что продажи в первый месяц составили «всего» полмиллиона копий. Игры серии **Call of Duty** тоже не подходят: они каждый год устанавливают рекорды по сборам, но лишь благодаря высокой цене, в то время как тиражи у них... какие-то жалкие 25 миллионов за год продаж. Нет, настоящие рекордсмены по привлечению внимания игроков — это социальные игры. Абсолютным чемпионом стал градостроительный симулятор **CityVille**. За первый месяц в него поиграли 84 миллиона человек!

А теперь серьезный вопрос. В какой игре ругаются больше всего? Да уж, выдать правильный ответ с ходу непросто, ведь российские издатели бессовестно вырезают всю английскую брань, заменяя крепкие словечки детсадовским сюсюканьем: «О боже, у меня ногу оторвало! Вот ведь огорчение какое!» А между тем оригинальная озвучка многих игр по количеству мата может дать фору раздевалке сборной России по футболу.

Например, в **Mafia 2** слово «f**k» прозвучало аж 397 раз. Это очень достойный результат. Для сравнения, в «Казино» Мартина Скорсезе заветное слово помянули 398 раз, а в триллере о серийном убийце Дэвиде Бер-

Джо Кукан сыграл самую «долгоиграющую» роль в истории кино: его персонаж Кейн на протяжении 14 лет появился в десяти из двенадцати игр серии Command & Conquer.

НЕПРИЛИЧНЫМИ СЛОВАМИ НЕ ВЫРАЖАТЬСЯ!

bulletstorm-31.jpg

ОДНА ИЗ САМЫХ «ругательных» игр, в которой герои не брезгают крепким словцом, — Bulletstorm. Шутер создавался польской студией People Can Fly, но под руководством Epic Games, так что сценарий писали сразу на английском языке. Ну а с языками есть странность — даже если очень хорошо на нем говоришь, самые жуткие иностранные ругательства выглядят совершенно безобидно.

Сами посудите: никто, конечно, не будет просто так печатать в журнале английское слово «f**k», но случись такое — мало кому придет в голову обвинять автора и редактора в падении нравов. А если бы это слово перевели на русский? Ну, вы поняли. Так вот, с создателями Bulletstorm случилась такая же история. Они писали сценарий на английском и раскидывали по всему тексту английские «факи», не задумываясь, как это воспримут носители языка. А затем отдали сценарий в отдел локализации, который добросовестно перевел все на польский язык.

И вот тут-то ругань стала создателям заметна. «Так как мы поляки, то вся матершина в Bulletstorm звучала для нас просто прикольно и необычно. Мы не ощущали ее силу. В то же время руководство Epic считало, что в этом заключается наш творческий замысел, и тоже не вмешивалось, так как уважало нашу творческую свободу. Только в самом конце разработки, прочитав польский перевод игры, мы осознали, насколько грязно выражаются наши герои. Они постоянно матерятся. Честное слово, без передыху. Нам до сих пор очень стыдно», — вспоминает креативный директор Bulletstorm Адриан Хмельяж.

Новый РЕКОРД!

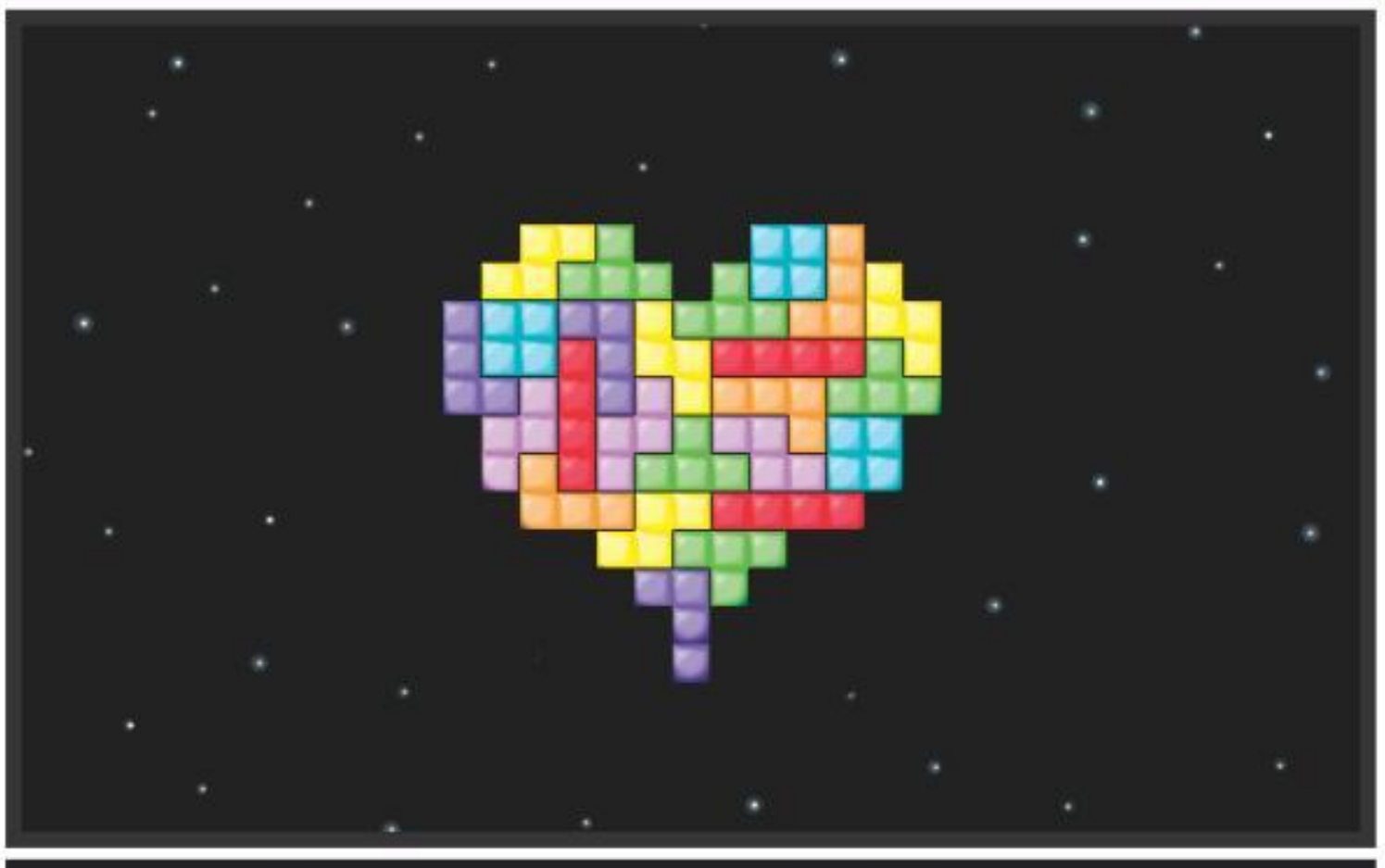
ковице «Кровавое лето Сэма» целых 435 раз. Хотя, если посчитать хронометраж катсцен, заслуги Mafia 2 несколько тускнеют: слово «f**k» здесь звучит всего 1,82 раза в минуту, а это очень слабенький результат — на уровне «Криминального чтива».

Абсолютный же рекорд принадлежит вышедшему в 2006 году **Scarface: The World Is Yours**, где на слово из четырех букв посылают 5688 раз. С таким результатом не могут тягаться даже фильмы. Их лучшим бойцом оказалась документальная лента с одноименным названием, целиком и полностью посвященная ругательству, вынесенному в название, но и там его произносят всего 824 раза (8,86 раза в минуту).

Несмотря на выход **Borderlands 2**, обещающей «газиллионы» новых стволов, самой милитаризованной игрой официально все еще считается старый добрый **Borderlands**, имеющий в своем арсенале 17 750 000 орудий убийства. Нет, мы не ошиблись с количеством нулей, все так и есть — почти 18 миллионов разновидностей пушек, — хотя игроки за всю жизнь вряд ли испробуют хотя бы сотую часть процента от этого числа. По сравнению с таким разнообразием 4963 варианта оружия в **Brink** смотрятся блекло, зато игра запросто вышибает мозги другой невероятной цифрой: редактор персонажей позволяет создать 102 247 681 536 000 000 разнообразных героев. Почему вы хмурите лоб? А, понимаем, пытаетесь понять, что это за забор цифр и как он называется на человеческом языке. Подскажем, это квадриллионы. Итого более 100 квадриллионов типов персонажей, хотя, если говорить откровенно, все эти цифры не более чем надувательство. Абсолютное большинство вариантов — клоны с чуть измененным цветом кожи и разными типами тела. Если брать в расчет лишь серьезные изменения внешности, то выбор сократится до жалких 9 000 000 вариантов.

Заканчивая тему рекордов, поставленных самими играми, несколько маленьких достижений россыпью: самой опасной игрой в мире можно считать симулятор армрестлинга, игровой автомат **Arm Sprint**. После того как он сломал руки троим игрокам, автомат отозвали из продажи. Самым большим игровым автоматом стал **Attack of the Show!** высотой более 4 метров (чтобы в него поиграть, нужно было забираться на стремянку). А игрой с самым длинным названием стал симулятор свиданий для PS2 **White Princess the Second — Yappari Itto ni Ittemo**

Самыми шустрыми игроками являются корейские профи, играющие в StarCraft. Они совершают около 180 действий в минуту, а во время схваток скорость может подскакивать до 1000 действий в минуту.



Игрой, вышедшей на максимальном количестве платформ, стал Tetris, созданный советским инженером Алексеем Пажитновым.

Новый РЕКОРД!

ОНЛАЙНОВЫЙ СИНДРОМ

САМЫМ НЕОБЫЧНЫМ МЕСТОМ для игры является вовсе не копия кабины самолета, а... посылка. Самая настоящая посылка. Почтовая бандероль. Американец Джордан Уэйн Лонг запаковался в ящик и послал самого себя почтой из Арканзаса в Орегон. Посылка шла целую неделю, и все это время Джордан играл в Lord of the Rings Online.

Кто-то может сказать, что гордиться особо нечем: удобств в ящике, конечно, было маловато, но множество игроков были бы только рады, если их оставили на недельку-другую в покое и дали спокойно погриндить в любимой игре. И будет прав. Одной из задач этого путешествия было изучение посттравматического стрессового расстройства (ПТСР), многие жертвы которого добровольно отгораживают себя от общества и отправляются в виртуальные миры, пытаясь создать для себя новый, не связанный с реальностью круг общения.

И такие бегущие из реальности люди — не только подростки, не справившиеся с трудностями взросления, но и военные, побывавшие в горячих точках. Недаром ПТСР называют также «чеченским синдромом», «иракским синдромом» и многими другими аналогичными названиями, в которых фигурируют все известные мировые конфликты начиная с вьетнамской войны.

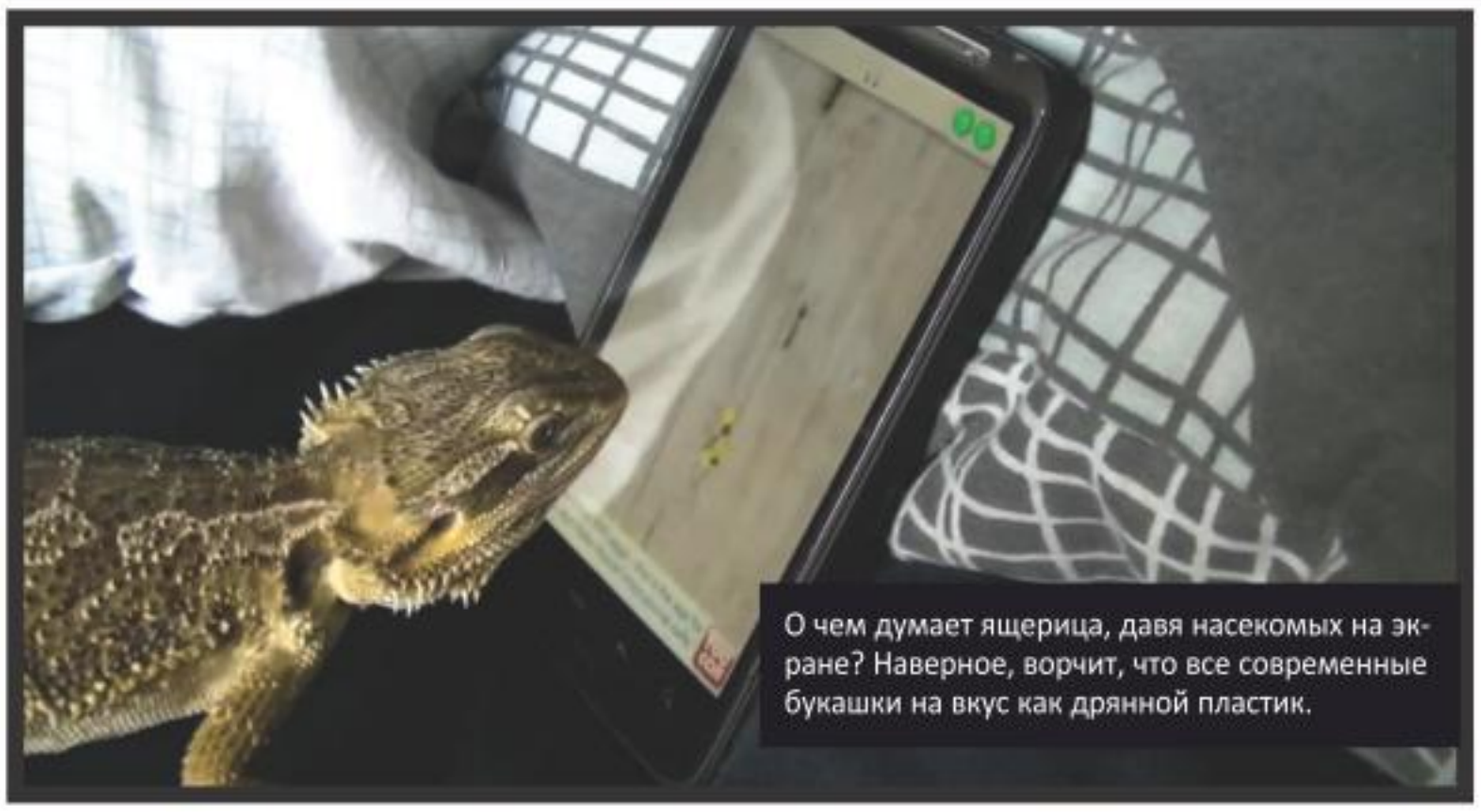
Soujyanakutemo Ok-na Gotsugou Shugi Gakuen Renai Adventure. По-русски название звучит примерно так: «Белая принцесса, часть вторая: школьное любовное приключение, которое следует принципу собственной выгоды и где можно запросто пойти налево, а можно и не пойти».

Игроки: умники и чудаки

Переходим к рекордам, поставленным игроками. Кто может считаться самым крутым фанатом игр в мире? Наверное, этот титул стоит отдать американцу Ричарду Лису. К началу этого года в его коллекции было 483 игровых устройства: домашние консоли, портативы, а также всевозможные модели электронных игр. К этому богатству прилагается также величайшая коллекция из более чем 8000 игр.

Если вы думаете, что все это чистой воды баловство, то сильно ошибаетесь. Этим летом некий анонимный француз продал на аукционе eBay грандиозную коллекцию из 7000 игр за 1 миллион евро, и можете поверить, она стоила каждого уплаченного за нее евроцента. Наибольший интерес представляли полные собрания всех когда-либо вышедших игр для 22 платформ, а также игровые устройства, на которых это добро можно запустить. Все игры и приставки совершенно новые, не распечатанные, чем владелец очень гордится, — даже рарите-

Самой долгой кат-сценой длиною в 27 минут нас порадовал Кодзима в Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Эта же игра поставила рекорд по общей продолжительности кат-сцен — 71 минута.



О чем думает ящерица, давя насекомых на экране? Наверное, ворчит, что все современные букашки на вкус как дрянной пластик.

ты, вышедшие четверть столетия назад, имеют фабричную упаковку, и найти их было не так-то просто. Так что вся эта коллекция имеет не только материальную, но и музейную ценность, а потому покупатель нашелся быстро. Потратив миллион евро, он сделал отличное вложение капитала. Со временем столь уникальное собрание священных реликвий игровой индустрии будет только дорожать.

Есть обычные игроки, есть фанаты, а есть и киберспортсмены — те, для кого игры стали настоящей работой. Самым молодым профессиональным игроком стал американец Виктор де Леон. Он впервые начал играть на Dreamcast в возрасте двух лет, причем первой его игрой стал вполне серьезный спортивный симулятор **NBA 2K**. В четыре года он участвовал в нью-йоркском турнире по **Halo**. Профессионалом Виктор стал в возрасте шести лет, подписав контракт с **Major League Gaming**, и с тех пор не раз занимал призовые места в известных чемпионатах. Вот она, акселерация. Скоро дети начнут интересоваться играми сразу после рождения, благо возрастной рейтинг «от нуля лет и старше» для игр уже придумали.

Старшее поколение тоже не отстает. 85-летний Джон Бейтс, вместо того чтобы ездить в коляске и дышать через кислородную трубочку, не только выглядит лет на двадцать моложе своего возраста, но также умудрился поставить мировой рекорд. Увлекшись симулятором боулинга **Wii Sports Bowling**, он сумел получить максимальный результат в 2850 играх. Для установления этого рекорда ему потребовалось четыре года. Его сверстник, 90-летний актер Кристофер Ли (молодежь наверняка помнит его по роли Сарумана во «Властелине Колец»), тоже напрочь отказывается уходить на покой, продолжает сниматься в кино и озвучивать игры. В 2009 году, в возрасте 87 лет, он принял участие в озвучке **Kingdom Hearts 358/2 Days** и **Star Wars Battlefront: Elite Squadron**, а всего на его счету более 15 игр.

ПРОДАНО!

САМОЙ ДОРОГОЙ ИГРОЙ для PS3 стала копия баскетбольного симулятора NBA Elite 11, проданная через аукцион eBay за 1,5 тысячи долларов. Да, та самая, которая так никогда и не поступила в продажу, — но раз уж игру все равно везли на свалку, нашлись добрые люди, которые взяли несколько экземпляров себе на память. Одна из них попал в руки Дэмиану Фреморизу, который специализируется на продаже редких игр. Ему же, кстати, принадлежит рекорд по самой дорогой игре для Xbox 360: удачливый спекулянт выторговал за редкое издание Dead Space Ultra Limited Edition 3 тысячи долларов.

У геймпада — животные

Но что это мы все про людей и про людей. Ведь самыми необычными игроками в мире являются… животные! После начала бума устройств с сенсорным экраном владельцы домашних питомцев с удивлением обнаружили, что, например, ящерицы и лягушки очень неплохо играют в игры типа **Ant Crusher**, ловко давя языком ползущих по экрану виртуальных насекомых.

Более того, уже появились игры, созданные специально для братьев наших меньших. На iPad есть экшен для кошек: по экрану бегает кружок, а домашний любимец его

Джеймс Прайс в кабине своего маленького «боинга». И не скажешь, что все это помещается в небольшом гараже.

Новый РЕКОРД!

Самый большой игровой автомат в мире. Тяга человечества к гигантизму неизлечима.

увлеченно ловит. Обезьян можно научить играть в более сложные человеческие игры, такие как **Pac-Man**. Или в **Call of Duty**. Серьезно, есть видео, где обезьяна играет в шутер от первого лица, — не будем ручаться, что это было на самом деле, но то, что ученые давно изучают реакции приматов на виртуальные объекты, известно точно.

Грустные рекорды

Некоторые рекорды были бы даже забавными, если бы не были такими грустными. Например, самым везучим игроком в мире можно назвать десятилетнего китайского паренька Сяо Вея. Нет, он не стал известным киберспортсменом и не выиграл миллионы долларов. Он просто играл в **Counter-Strike** в кафе, где у него вышел спор с местными читерами. Ссора закончилась тем, что подростки воткнули Сяо 25-сантиметровый нож прямо в голову. Нож вошел по самую рукоять, и его кончик вышел с обратной стороны черепа. К удивлению врачей, мальчик остался жив, хорошо перенес двухчасовую операцию по извлечению лезвия, а затем полностью оправился от нанесенной травмы.

А вот самым невезучим игроком стоит признать англичанина, возвращавшегося на самолете из Египта вместе с молодой женой — у них как раз был медовый месяц. Скучая в кресле, он решил поиграть в тетрис на своем мобильном телефоне, причем так увлекся, что проигнорировал три просьбы выключить устройство, поскольку использовать их на борту самолета было запрещено. После посадки компания подала на упрямого игрока в суд, где его обвинили в создании угрозы жизни для 212 человек, находящихся на борту. Четыре месяца тюрьмы за игру в тетрис!

Игровой быт

Многие игроки любят хвастать тем, как они обустроили свое игровое гнездышко. У кого-то крутые колонки, которыми можно бить сервизы в соседской квартире, у других сразу три монитора, третьи обзавелись крутыми рулями и педалями. Круче всех, конечно же, любители авиасимуляторов. Они запросто могут построить себе копию кабины настоящего самолета, причем такие случаи далеко не единичны.

Лучше всего получилось у австралийского магната Мэтью Шейла. В течение восьми лет он строил у себя дома кокпит лайнера Boeing 747-400, потратив на это дело 300 тысяч австралийских долларов (около 10 миллионов рублей). Есть варианты и попроще. Так, Джеймс Прайс из Калифорнии за три года соорудил в своем гараже кабину Boeing 737. Теперь он планирует поставить эту кабину на гидравлические приводы, чтобы можно было чувствовать, как самолет наклоняется на виражах. По оценкам Прайса, на это потребуется еще лет десять.

Чтобы поставить рекорд, вовсе не нужно быть австралийским магнатом, вундеркиндом или компанией **Nintendo**. Это может сделать каждый. Главное понять, зачем это нужно. Можно взять чужой рекорд и побить его, а можно устроить свой собственный. Для того чтобы направить ваши мысли в нужном направлении, приведем хит-парад рекордов, поставленных самыми обычными людьми.

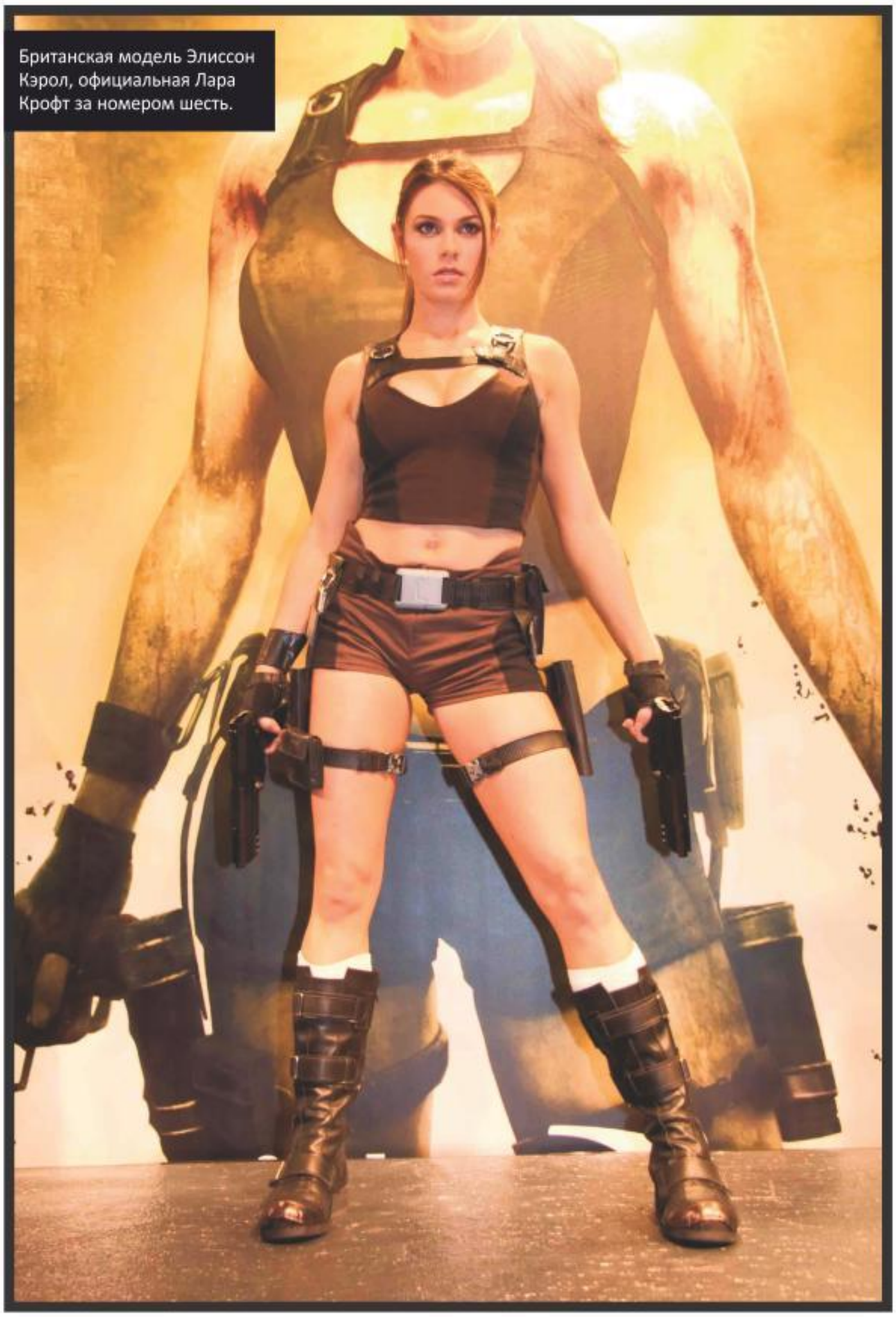
— Мэтт Гугенбиллер, фанат **Minecraft**, выстроил в игре 30 блоков на расстоянии в два блока друг от друга. И прыгнул между ними 283 раза.

— Райан Салливан успел за 1 минуту поиграть на 13 разных консолях.

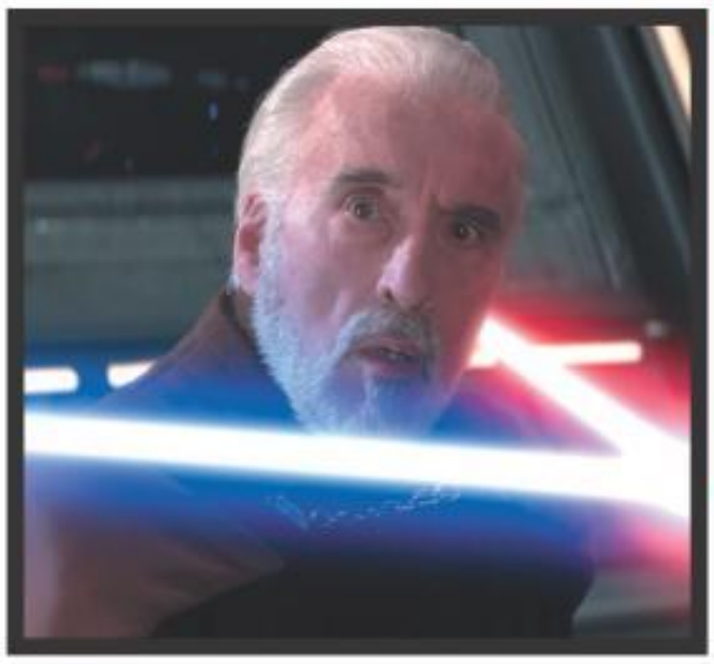
— Теодор Харрис выстроил 98 картриджей с играми компании **Atari** в цепочку, как домино, и все уронил.

— Брайан Синг сумел набрать минимальный результат в **Super Mario Bros.** — за всю игру всего 700 очков.

— Джесси Моеркерк из Нидерландов играл на Wii 18 минут 52 секунды, паря при этом в воздухе с помощью воздушной турбины.



Британская модель Элиссон Кэрол, официальная Лара Крофт за номером шесть.



Новый РЕКОРД!

Несмотря на возраст, Кристофер Ли продолжает озвучивать игры, снимается в кино и дерется на лазерных мечах с мастером Йодой. Единственный рекорд, которому действительно можно позавидовать.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ЧЕМПИОНЫ

ПЕРВЫМ МИЛЛИОНЕРОМ, заработавшим свое состояние в киберпространстве, стала китаянка с германским гражданством Эйлин Греф, занимавшаяся куплей и продажей виртуальных земельных участков в Second Life. Начинала она с весьма скромного стартового капитала размером в 10 баксов, но уже через 30 месяцев получила свой первый миллион.

Самой дорогой виртуальной покупкой стоимостью в 6 миллионов долларов является приобретение компанией SEE Virtual Worlds планеты Калипсо — самой первой и самой известной планеты виртуальной вселенной Entropia Universe. Впрочем, эта сделка скорее напоминает покупку бизнеса, что для компаний дело привычное. Новые хозяева быстро отбили потраченные деньги, начав распродавать планету по частям: каждый земельный участок на Калипсо давал владельцу право на долю в доходах. Один из игроков накупил участков сразу на 2,5 миллиона долларов и занял почетное второе место.

Третье место уходит все той же Entropia Universe. Местная знаменитость по имени Джон Якобс купил однажды за $100 тысяч курорт на астероиде и построил там клуб Neverdie. Впрочем, рекорд он поставил позже, когда продал все это за $635 тысяч. Какие еще развлечения? Чистый бизнес.

— Автор этой статьи во время подборки материалов сделал фейспалм ровно 24 раза.

Как видите, ничего сложного, так что желающие могут попробовать установить рекорд самостоятельно. Только помните: не стоит увлекаться многочасовыми игровыми марафонами и другими опасными занятиями.

Рекордсмены-разработчики

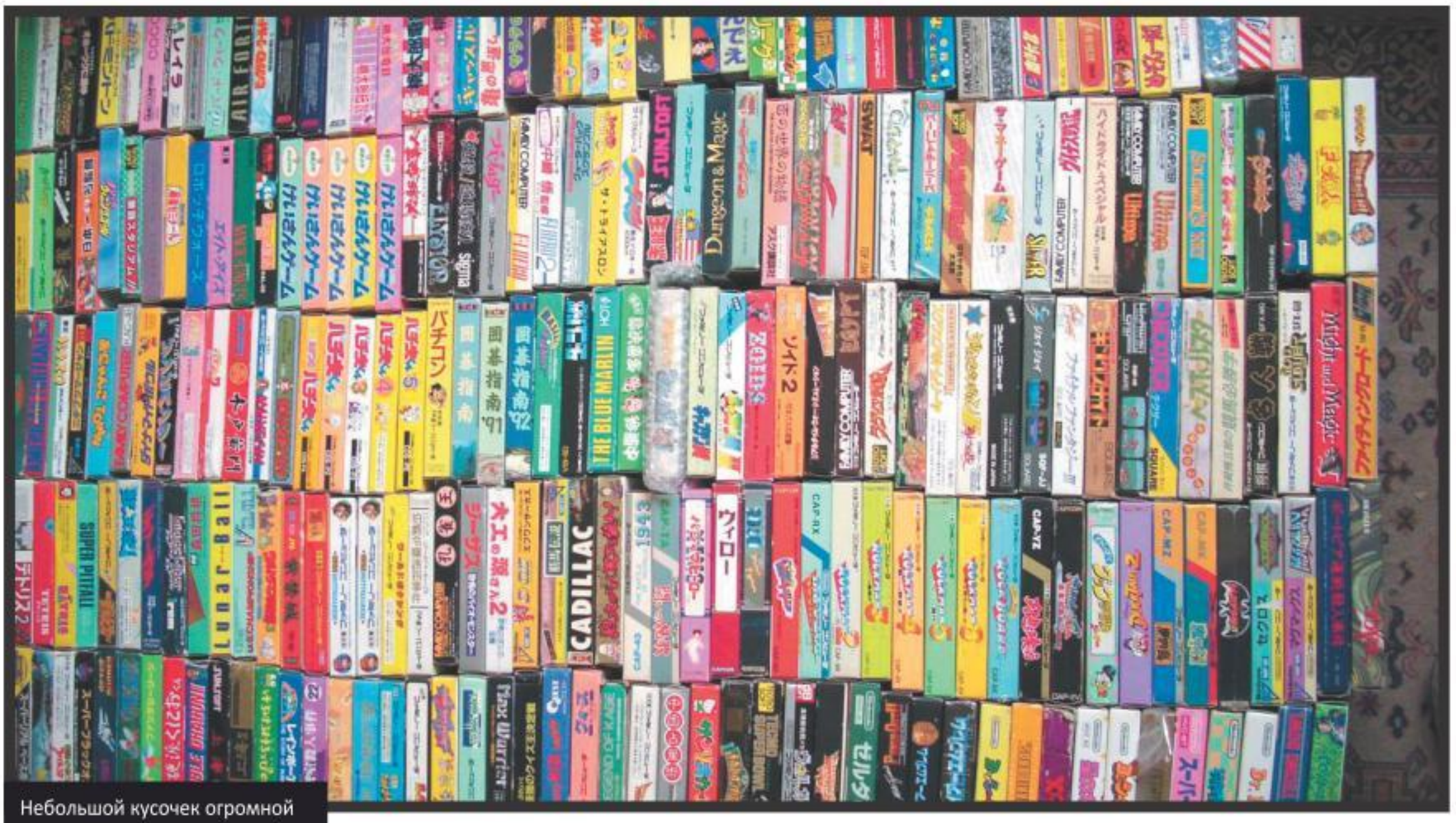
Игровые компании тоже ставят рекорды, но скучные, да еще и рассказывать о них не любят, молчат как партизаны на допросе. Кто засудил наибольшее количество конкурентов? Кто из сотрудников держит рекорд по плеванию в потолок? Ничего этого, увы, узнать не удалось. Однако ряд интересных вещей мы все-таки расскажем.

В 2000 году Sony стала первой и единственной компанией, связанной с расследованием по делу о ядерном терроризме. Звучит грозно, но на деле случай больше похож на анекдот: США наложили запрет на поставки в Ирак любых вычислительных устройств, и, когда в страну отправили партию из четырех тысяч PlayStation 2, агенты ФБР решили, что их заказал чуть ли что не сам Саддам — мол, хотел приспособить процессоры к устройствам самонаведения ядерных ракет.

Японское издательство **Hudson Soft** (сейчас является частью **Konami**) тоже стало участником дела о терроризме, в качестве жертвы. Компания поставила рекорд по количеству полученных сообщений о готовящемся теракте, написанных одним человеком, — террорист прислал им 11 писем с требованием заплатить 80 триллионов иен (более 31 триллиона рублей), угрожая подорвать в противном случае весь офис. Требования террориста не выполнили, то ли из принципа, то ли потому, что эта сумма примерно равнялась годовому бюджету всей Японии.

Издатели тратят на рекламу игр десятки миллионов долларов, но звезд приглашают редко — может, голливудские знаменитости не пользуются у игроков большой популярностью? Тем не менее у Nintendo своя аудитория, а потому они пригласили для рекламы Wii Fit известную актрису Хелен Мирен, заплатив ей беспрецедентный гонорар в 800 тысяч долларов.

Для сравнения, весьма дорогостоящая рекламная кампания **Halo 3** со всеми роликами и презентациями обошлась Microsoft



Небольшой кусочек огромной коллекции, проданной на eBay.

Новый РЕКОРД!

в 6,5 миллиона. Впрочем, и та и другая реклама — это сущая ерунда по сравнению с рекламой консоли 3DS, в которой участвует сам Робин Уильямс. Оказывается, актер является давним фанатом Nintendo, он даже назвал свою дочку Зельдой — в честь той самой принцессы. Поэтому с выходом нового портатива Уильямс предложил Nintendo сняться в рекламе вместе с дочерью.

Тему любви и доброты продолжит компания **Microsoft** и ее сервис Xbox Live, где работают самые добрые админы в этой галактике. Вместо перманентной блокировки аккаунта они могут выдать нарушителю бан до 31 декабря 9999 года. Посидите 8 тысяч лет, подумаете о своем поведении — и милости просим обратно!

Electronic Arts отметилась рекордом за самую позднюю отмену проекта. Отмена разработки, вообще, дело обычное; только игроки узнают о таких случаях не так уж часто, так как большая часть отмен случается до анонсов. Однако в жизни бывает всякое. В 2009 году студия EA Canada получила задание за 18 месяцев создать баскетбольный симулятор **NBA Elite 11**. Обычно выпустить ежегодный «апдейт» спортивной игры не составляет труда, но на этот раз разработчики решили кардинально изменить систему управления и анимацию персонажей, так что времени сделать все как следует не хватило. Демоверсия вызвала лишь возмущение игроков, а над роликами с багами смеялся весь интернет. После такого теплого приема руководство решилось на беспрецедентный шаг: полностью отпечатанный и готовый к продажам тираж игры отправился на свалку — EA решила, что репутация компании дороже.

Великие марафонцы

Во всем важно знать меру — к сожалению, это правило не действует, если хочешь поставить рекорд. Не раз в новостях появлялись печальные известия о том, как игроки погибали прямо у экрана монитора, проиграв несколько десятков часов подряд. И все-таки находятся безумцы, которые рискуют своей жизнью, чтобы получить пусть и сомнительную, но все-таки мировую известность.

Самый старый рекорд, какой нам удалось отыскать, установил в 1980 году канадец Эрик Фюрер, которому на тот момент было всего 12 лет. Он 38 часов и 30 минут играл в **Space Invaders**, делая перерывы лишь на туалет. Для тех, кто интересуется более современными играми, мы приготовили краткий экскурс по наиболее известным игровым марафонам нашего времени.

На последнем месте стоят танцевальные симуляторы: поставить рекорд в них сложнее всего. Согласитесь, сидеть на диване и давить кнопки — это одно, а вот танцевать — совсем другое. Так что 16 часов 22 минуты 44 секунды, проведенные Кристофером Лоуренсом Трасмано за игрой **Dance Central**, — действительно испытание, с которым справится далеко не каждый. К этой же категории относится и танцевальный марафон британца Криса Макгиверна в **Dance Dance Revolution**, продолжавшийся 20 часов 24 минуты 43 секунды.

Фанаты зомби-экшенов представлены в хит-параде одним из редакторов крупнейшего западного игрового журнала Game

Сто квадриллионов вариантов внешности дают игрокам шутера Brink некий простор для самовыражения.

КОНСОЛЬНЫЙ ПЬЕДЕСТАЛ

САМОЙ ПЕРВОЙ КОНСОЛЬЮ в мире стала Magnavox Odyssey, вышедшая в 1972 году. В ней не было ни одной микросхемы, всего 11 игр, а из графики — только три точки и линия. Самой популярной игровой консолью является PlayStation 2, чьи продажи к настоящему моменту составляют порядка 154 миллионов штук. Ей в затылок дышит Nintendo DS с результатом около 153 миллионов. Более того, в январе 2011 года DS сумела вырвать лидерство, но удержать его не смогла.

Самый большой контроллер построил британец Бен Аллен: его копия геймпада приставки NES больше оригинала в 30 раз, весит 120 килограммов, а его длина — 3,66 метра. Контроллер полностью работоспособен, вот только для игры потребуется как минимум два человека.

Самым же крутым и «навороченным» серийным контроллером до сих пор считается эпичный пульт к Steel Battalion, включающий 49 элементов управления.

Informer Тимом Тури, который провел за **Resident Evil** 27 часов и 8 минут подряд. Но ставить рекорды в одиночку слишком уж погиковски. Так что немцы Себастьян Гиссле и Маркус Виесала установили парный рекорд, проиграв вместе ровно 30 часов в **Need for Speed: Shift**. Ну а американские фанаты **Mortal Kombat** и вовсе собрали вечеринку из четырех человек, включая, кстати, одну девушку, и били друг другу виртуальные лица и прочие части тела целых 32 часа 5 минут 47 секунд.

Американец Филипп Коллар отдал честь великому прошлому японского игропрома и на протяжении 34 часов проходил игры серии **Final Fantasy**. Португальцы Марко и Эфраим отстаивали честь родной футбольной команды в **PES 2012** на протяжении 38 часов 49 минут 13 секунд. Американец Брайан Во провел в мире **The Elder Scrolls 4: Oblivion** 43 часа и 21 минуту. Рубеж в двое суток осилил Бен Ривз, играя в **Metal Gear Solid**, а также Вард Версоннен и Сирдан Далл, выбравшие Angry Birds.

И есть настоящие тяжеловесы: второе место уходит троице фанатов Sony, которая резалась в **LittleBigPlanet** 50 часов и 1 минуту, а золото достается трем совершенно сумасшедшим бельгийцам, устроившим беспрецедентную игровую сессию в **Assassin's Creed: Brotherhood**. Они играли 109 часов, то есть четыре с половиной дня подряд!

■ ■ ■

Несмотря на огромное количество глупых рекордов, сам дух соперничества, который они выражают, прекрасен. Именно этот неистребимый дух побуждает все человечество двигаться вперед, дает ему единственный ответ на вопрос о смысле жизни: сделать то, что до тебя не делал никто. Поэтому интерес людей к тем, кто дошел до вершины — пусть самой маленькой, но вершины, — не угаснет никогда. И каждый новый рекорд сам по себе становится вершиной, новой ступенькой бесконечной лестницы, уходящей к новым рекордам, которые ждут своих чемпионов. ■

(c) Ian Goudelock, iangoudelock.deviantart.com

Wiiктория

Как Nintendo выиграла седьмое поколение консолей

Еще в первой половине 2006 года мало кто мог предсказать, что самой продаваемой консолью седьмого поколения окажется Wii — маленькая, слабенькая, с контроллером в виде пульта от ТВ и сборником спортивных мини-игр в комплекте. После того, как GameCube уступил на финише поколения по продажам Xbox, это выглядело как уход Nintendo из прямой гонки с конкурентами. Так в общем-то и произошло, но вместе с этим Wii навсегда изменила представление о том, что должна уметь и какой может быть успешная консоль: оппонентам оставалось лишь спешно копировать (Move) или запоздало развивать (Kinect) ее идеи. «Игромания» разбирается, как временный аутсайдер вновь стал фаворитом.

Антон Мухатаев, Илья Янович

В 2006 году дизайнерские решения в стиле Apple еще казались свежими: небольших размеров Wii смотрелась выигрышно на фоне Xbox 360 и PS3.

До Wii ни один из платформодержателей не додумывался рекламировать свои консоли для женщин, из-за чего в этом сегменте фактически доминировала одна серия — The Sims.

Синее море

Когда ты только вступаешь на ответственную должность, приходится первым делом решать насущные вопросы. У Сатору Иваты, нынешнего генерального директора **Nintendo**, их было сразу несколько. Сместив с этого поста легендарного Хироси Ямаути, при котором компания превратилась из производителя игральных карт в консольного гиганта, он сразу начал работать над сменой образа корпорации, хотя поначалу это ни в чем конкретном не отражалось. GameCube вчистую уступал PS2, Game Boy Advance довольствовался фактической монополией на рынке, опасаясь призрака готовившейся к запуску PlayStation Portable. Обе проблемы Ивата решил очень изящно, полностью переделав имидж Nintendo под новые нужды.

Образ рядового фаната компании был прост и понятен: это был человек, игравший в детстве в «Марио», переживший первые большие приключения в **Super Metroid** и

МИФ О КАЗУАЛАХ

ОТОЙДЯ ОТ ШОКА, связанного с высокими продажами Wii, игровая общественность быстро придумала оправдания: мол, в консоль играли только старики, старушки, домохозяйки и дети. Самое удивительное, что находились и те, кто это зачем-то опровергал, хотя на самом деле все просто. Да, все они играли на Wii, для многих это был первый опыт игры на консоли, но до нее было как минимум две платформы, добившиеся схожего эффекта.

Первой такой консолью был Game Boy с по-настоящему революционным русским тетрисом. Рекламные кампании первой массовой портативки намекали на то, что в игры теперь не постыдно играть взрослым, в том числе женщинам. Следующим таким шагом стала первая PlayStation, которая благодаря 3D привлекла ранее недоступную аудиторию любителей спорта и гонок. Wii оказалась третьим этапом, и наверняка не последним: если эта индустрия не будет расширяться на новую аудиторию и запрется в гетто псевдохардкора, она обречена на гибель. В том числе потому, что преданные хардкорные игроки как раз вырастают из тех, кто когда-то вообще не знал, с какой стороны держать контроллер, а не прибывают из космоса.

Проблема в том, что многие почему-то думают, будто консоль, которую рекламируют как массовую, по определению не может иметь библиотеку хардкорных игр, хотя все работает с точностью до наоборот. Смысл в том, чтобы за счет как можно большего количества разных слоев населения распространить как можно больше систем и продать как можно больше простых и понятных всем игр, а уже потом появляются ресурсы и пользовательская база для экспериментов, инноваций, новых серий и жанровых метаморфоз. Замкнутые же системы обречены на безопасные сиквелы.

Ocarina of Time и сохранивший любимому разработчику верность. Таких людей было много (порядка 30 миллионов по всему миру), но Nintendo этот расклад не устраивал. Ивата понимал, что со временем эта аудитория начнет сужаться, особенно в процентном соотношении с общим количеством игроков, и если не искать другую, то можно остаться почти что с носом.

Концепция Nintendo DS была как раз об этом: радикально другой подход, упор не на графическую мощь (хотя прыжок по сравнению с GBA был заметный), а на легкость использования и доступные, всем понятные игры. При этом это вовсе не значит, что хардкорные проекты нужно куда-то девать. То, что Nintendo реализовала в Wii, она опробовала сначала на DS. Руководство компании не раз заявляло, что DS планировалась как

Вот такие сообщения встречали посетителей западных магазинов первые два года жизни консоли. Nintendo не успевала производить их достаточно, чтобы удовлетворить спрос, а активные пользователи eBay неплохо нажились.

До Wii никто не догадывался разделить контроллер на две части: такой вариант куда лучше подходит для продолжительных сессий и меньше отпугивает других игроков.

новая ветвь портативных продуктов, а линейку Game Boy она якобы собиралась продолжить, выпустив Game Boy Extreme, планировавшийся прямым конкурентом PSP. Его помощь не понадобилась — DS и так разорвала в клочья PSP на всех более-менее заметных игровых рынках, кроме Саудовской Аравии и, конечно же, России.

Но прежде, чем это произошло, DS пережила полный редизайн и фактически второй запуск, которому очень помог выпуск первого за долгое время двухмерного **Super Mario** (**New Super Mario Bros.** 2006 года, который и вернул жизнь 2D-платформерам, а вовсе не инди-арена парой лет позже, как многие почему-то считают). К этому времени команда Иваты окончательно сформировала концепцию «голубого океана» применительно к игровой индустрии — очень модной в то время в бизнес-кругах. Ее суть — в создании спроса на новом рынке, спроса, ранее на нем вообще не существовавшего, и частичном уходе из «красного океана», традиционного рынка с традиционными механизмами, где слишком много конкурентов и низкие прибыли. Все, что сделала Nintendo, — это взяла опыт других корпораций, использовавших схожую стратегию, и грамотно применила ее на игровой индустрии. Странно, что никто до этого раньше не додумывался.

«Голубым океаном» стали люди, прекратившие играть во времена Atari и NES (а таких много), взрослые, никогда не игравшие в консоли (а таких еще больше), девочки и девушки, старики, старушки и новое, совсем молодое поколение игроков. В то время как **Microsoft** и **Sony** перешли в гонку на выживание с гигагерцами и терабайтами, Nintendo не убежала, а отошла в сторону, предложив новую дорогу конкурентам, которые, если бы ее не было, вряд ли бы добились даже тех же продаж PS3 и Xbox 360. Все-таки аудитория хардкорных игроков не слишком велика, и долго вести бизнес, основываясь только на ней, опасно.

Звездный путь

В Nintendo поняли, что необходимо делать, но нужна была идея, а если быть совсем точным — подходящая технология, что-то вроде тачскрина в DS. По первым прототипам очевидно, что Wii шла к своей окончательной форме тяжко. Особенно это ясно по черновым версиям контроллера, полностью видоизменившегося несколько раз. Идея сделать его в виде пульта пришла интуитивно, ведь все новые потенциальные группы игроков объединяет одно: как бы далеки от технологий они ни были, все они хотя бы раз пользовались телевизором. Такой и родилась Wii — причудливой для тех, кто ждал от Nintendo обычного реванша после двух поколений уступок, и понятной тем, кто об этих двух поколениях вообще ничего не знал.

При этом ошибочно считать, что инновации Wii оказывали должный эффект лишь на тех, кто знаком с играми поверхностно. Она вышла как раз в то время, когда все были одержимы мегапикселями и мегагерцами в свете перехода на HD-графику. И, когда ты распаковывал Xbox 360 или PS3, ты просто получал понятную и привычную обновленную версию предыдущих консолей, почти с такими же контроллерами и почти такими же базовыми возможностями. То есть весомую разницу начинаешь ощущать уже потом, когда изучаешь дашборд, когда пробуешь онлайн-сервис.

А вот когда ты впервые открываешь коробку с Wii, то ты сразу же поражен, с первой секунды: непонятно, что это все за штуки такие и что же с ними нужно делать. И именно вот такие вот ощущения в наше время, когда все в интернете громко кричат о том, в какой страшный конвейер без души превратилась наша индустрия, особенно ценны. Wii, равно как и DS, именно это и предлагала. Новый опыт. Технические характеристики при этом отошли на второй план, и это было осознанным решением. Когда Сатору Ивата представлял Wii на E3 в 2005 году, он прямо так и

ЭВОЛЮЦИЯ ИГРОВЫХ КОНТРОЛЛЕРОВ

ПРИНЯТО СЧИТАТЬ, что развитие консольного рынка напрямую связано с увеличением производительности, но это далеко не так. Такая связь и правда есть, но она всегда сопровождалась совершенствованием средств ввода. Wii просто стала очередным этапом в этом процессе. Давайте проследим на примере систем каждого поколения, как он идет уже тридцать с лишним лет.

Atari 2600

Не может быть ничего проще: джойстик и красная кнопка. Для простеньких игр Atari это годилось, но если бы контроллеры не развивались, то играть на этом в какую-нибудь Sleeping Dogs мы бы явно не смогли.

NES

У первой консоли Nintendo добавились кнопки, но самым главным открытием была крестовина. Изобретение легендарного инженера Гунпея Ёкоя дебютировало именно на Nintendo Entertainment System.

SNES

Но кнопок все равно было маловато, поэтому на Super Nintendo их прибавилось. Кроме того, контроллеру добавили два шифта — это тоже изобретение инженеров Nintendo.

Nintendo 64

Главным изобретением контроллера Nintendo 64 был аналог, необходимый для управления в трехмерных играх. Идею быстро позаимствовала и удвоила Sony в своем DualShock: игроки со стажем должны помнить изначальный контроллер PS one, далеко не самый удобный.

GameCube

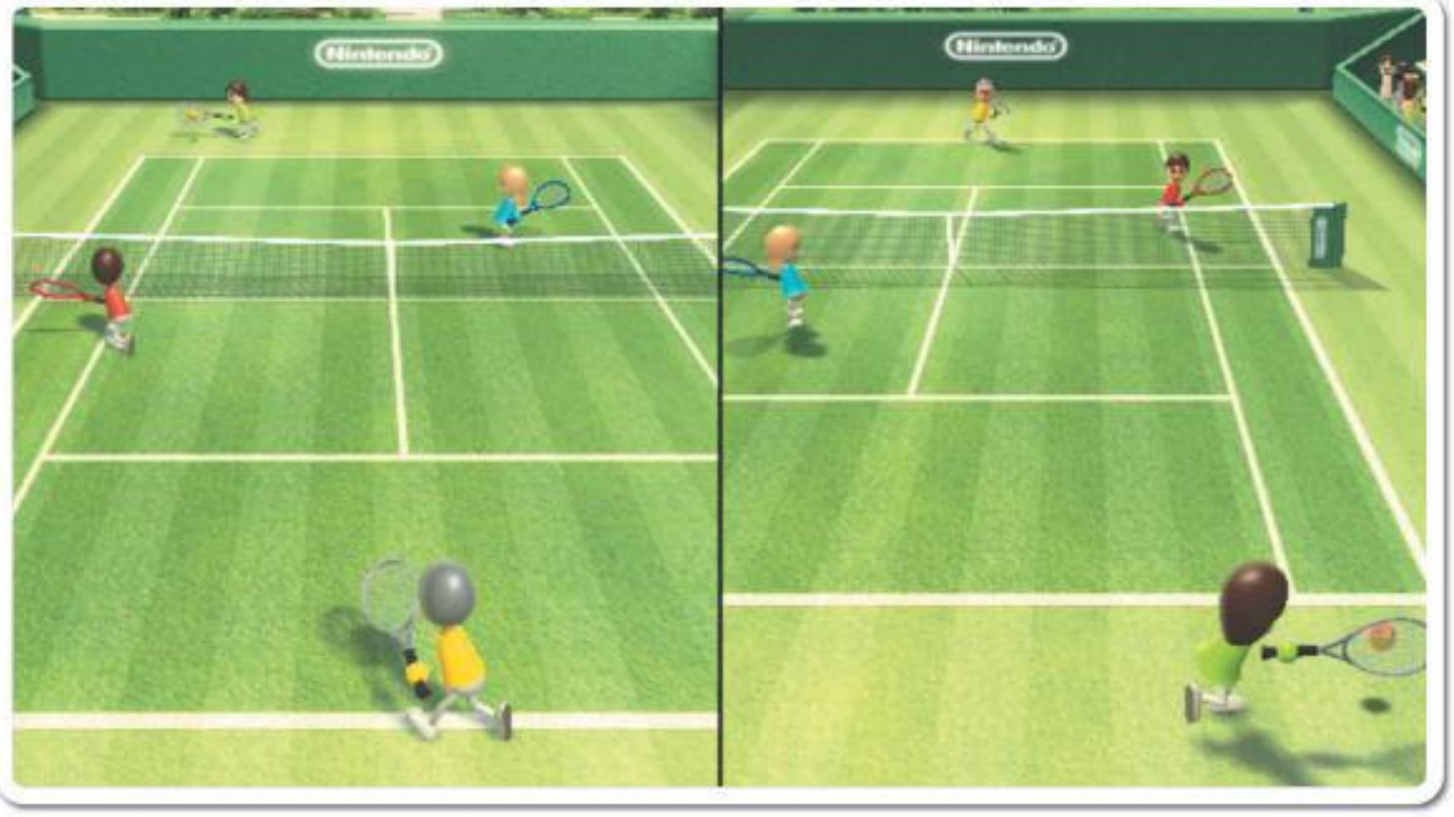
Самая неудачная с точки зрения продаж консоль Nintendo не сильно удивляла и контроллером. Да, он сидел в руках как влитой, обладал классными шифтами с «ходом», кнопками разных диаметров и положения, а также необычными ассиметричными аналогами, но ничего кардинально нового не привнес — как, впрочем, и консоли конкурентов.

Wii

Новации двух контроллеров Wii не ограничивались датчиками движения и разъединением двух частей по рукам: «указка» и встроенный динамик тоже были новинками, нигде раньше не реализованными.

сказал: «Я бы мог сейчас назвать вам все эти технологические цифры, но не буду этого делать по одной важной причине. Они не имеют значения». Пресса тогда взорвалась аплодисментами.

Результат столь смелых инноваций оказался ошеломительным: о Wii наперебой кричала вся западная мейнстримовая пресса, ее обсуждали в прайм-тайм на телевидении и на первых полосах газет, и она интриговала тех, кто про игры давно забыл. К тому моменту DS Lite уже обозначила свое преобладание на рынке, поэтому ничего удивительного в такой реакции не было, но сторонние разработчики этот момент упустили. Вышло так, что к запуску консоли на ней, кроме порта **The Legend of Zelda: Twilight Princess** с GameCube и **Wii Sports**, играть было фактически не во что, но те, кто собирался брать консоль на старте, больше ничего и не хотели.



Одной презентации тенниса из Wii Sports на E3 2006 хватило, чтобы через несколько месяцев все предзаказы консоли были раскуплены.

Гид ПОКУПАТЕЛЯ

КОГДА ВЫ БУДЕТЕ ЧИТАТЬ ЭТИ СТРОКИ, до старта Wii U останется совсем немного времени. Консоль может похвастаться не только совместимостью с играми оригинальной Wii, но и поддержкой ее геймпадов: стандартный пульт можно использовать как основной контроллер, например, в New Super Mario Bros. U и Rayman Legends, а связка «моут + нунчак» пригодится для Pikmin 3, и это только начало. Для тех, кто так и не добрался до Wii и ее игр, но собирается наверстать упущенное в Wii U (а таких среди вас, готовы спорить, немало), мы составили четыре комплекта для покупки, в зависимости от сумм, с которыми вы готовы расстаться. Поскольку нам не удалось отыскать ни один русский игровой магазин с приемлемым ассортиментом, мы обратились к немецкому Amazon.de — там и цены приличные, и выбор большой, и доставка в Россию быстрая и недорогая.

Комплект СТАРТОВЫЙ

Один комплект Wiimote с MotionPlus и нунчаком + Super Mario Galaxy + The Legend of Zelda: Skyward Sword
Цена: **5100** рублей

Комплект ЭКОНОМНЫЙ

Два комплекта Wiimote с MotionPlus и нунчаком + Super Mario Galaxy + The Legend of Zelda: Skyward Sword + New Super Mario Bros. Wii + Metroid Prime 3: Corruption + Donkey Kong Country Returns
Цена: **11 450** рублей

Комплект СТАНДАРТНЫЙ

Три комплекта Wiimote с MotionPlus и нунчаком + Super Mario Galaxy + The Legend of Zelda: Skyward Sword + New Super Mario Bros. Wii + Metroid Prime 3: Corruption + Donkey Kong Country Returns + Super Smash Bros. Brawl + Xenoblade Chronicles + No More Heroes
Цена: **18 300** рублей

Комплект ПРЕМИУМ

Четыре комплекта Wiimote с MotionPlus и нунчаком + Super Mario Galaxy + The Legend of Zelda: Skyward Sword + New Super Mario Bros. Wii + Metroid Prime 3: Corruption + Donkey Kong Country Returns + Super Smash Bros. Brawl + Xenoblade Chronicles + No More Heroes + Super Paper Mario + Epic Mickey + Boom Blox
Цена: 24 000 рублей

Комплект КОРОЛЕВСКИЙ

Четыре комплекта Wiimote с MotionPlus и нунчаком + Wii Balance Board в комплекте с Wii Fit + Все 24 игры из двух списков «Двенадцать лучших»
Цена: **38 950** рублей

Как и все, связанное с Wii, главное меню отличалось дружелюбностью. Оно основывалось на концепте «каналов», между которыми можно переключаться. Это знакомо каждому, кто хоть раз пользовался телевизором.

То, что принято называть «хардкором» на русских игровых форумах, на Wii представляло в основном нишевые жанры.

Начиная конференцию на E3 2007, первой E3 после старта системы, президент Nintendo of America Реджи Филс-Эмей первым делом сказал, что сегодня они празднуют. Празднуют не просто победу Wii, а победу видеоигр как медиаформата: давно об индустрии электронных развлечений не говорили все вокруг. Дальше на экране последовали цифры и графики, и на любых конференциях любых компаний это всегда самая утомительная часть, но это был, кажется, первый в истории случай, когда у компании было моральное право гордо тыкать в нос инфографикой — они действительно заставили играть тех, кто играть совсем не собирался. В этом смысле они изобрели вторую NES, платформу, с которой началось знакомство с видеоиграми для многих миллионов простых людей, которые через 20 лет будут вспоминать Wii Sports так же, как мы сейчас вспоминаем **Duck Hunt**. И для всего этого не понадобились супермощности и даже пресловутое HD, понадобилась лишь простая и изящная идея. Всего лишь кинетический теннис.

Уже потом Nintendo придумала Wii Fit и другие развлечения, но первые месяцы Wii были скупы на хорошие игры, как это бывает с любой современной консолью. И это не мешало консолям расходиться моментально. Попрощавшись со сторонними разработчиками после SNES, Nintendo поняла, что может прожить и без них. Расчет сработал, но не так эффектно, как хотелось бы: усилий Nintendo хватило на первые четыре года жизни консоли, потом же все о ней стали потихоньку забывать, подтянулись конкуренты, и новообращенные с помощью Wii игроки почувствовали новые раздражители вроде того же Kinect. В 2011 году система существовала на правах доживающей, а в 2012-м — будто бы и не существует вовсе. Wii хватило стартового рывка, чтобы далеко убежать в самом начале, но любое консольное поколение —

это марафон, к которому в одиночку компания была не готова.

Но в Nintendo действовали исходя из того, что у них было, а вот кто действительно допустил ошибки — это, конечно же, сторонние разработчики. Они пропустили первые признаки успеха консоли, а когда их инвесторы стали негодовать, что на ней ничего не представлено, быстро завалили второстепенными, второсортными и зачастую бессмысленными портами и даже эксклюзивами.

Мало кто из них понимал специфику платформы, мало кто готов был на ней серьезно поработать, и из-за неверных расчетов издателей в начале поколения разрушились десятки талантливых компаний, вложивших все силы туда, где они никогда бы не смогли получить должной отдачи. При этом разработчиков винить сложно — все просто ориентировались на показатели предыдущего поколения и оказались совершенно не готовы к тому, что Nintendo вернет себе лидирующие позиции, тем более что абсолютно все аналитики, включая Майкла Пахтера, предрекали Wii последнее место.

Только сейчас, вместе с Wii U, они приходят к очевидному выводу. Оказывается, не только они нужны Nintendo, но и Nintendo нужна им, иначе выдерживать конкуренцию на рынке, где с одной стороны их поджимают доступные игры для мобильных платформ, а с другой — растущие бюджеты AAA-проектов с технологичной графикой (которые не всегда растут оправданно, но все же растут), будет все сложнее и сложнее. Многие разработчики, среди которых, например, Уоррен Спектор, не раз говорили, что не ощущают пока никакой необходимости в технологическом скачке: в этом поколении все так увлеклись наращиванием полигонов и развитием онлайна, что на идеи ни у кого не осталось времени и сил, и теперь, когда технологии уже отработаны, хочется просто сесть и придумать крутые игры. Wii U в этом смысле — идеальная консоль, она не заставляет студии совершать полигональные подвиги и при этом своим контроллером требует от них максимальной креативности.

Техническая слабость Wii не помешала флагманским сериям Nintendo: Super Mario Galaxy разумно ушла в космос к небольшим планетам, да и Skyward Sword тоже предпочла спускаться на сушу не так часто, как прежде.

Обратный отсчет

В 2010-м Wii пережила свой лучший год, и лучше всего это видно по E3 2010: пока конкуренты что-то неуверенно мямлили про кинетическое будущее (самое время!), Реджи просто вышел на сцену и перечислил новые хиты, а зал просто утонул в криках и аплодисментах. А потом консоль резко сникла. Вмешался Kinect, но ладно бы только это — Nintendo сильно вложилась в не самый удачный запуск 3DS и не учла того, что силенок у нее на все не хватит, а запуск наследника задержится. Так и случился самый неудачный в истории компании финансовый год, закончившийся убытками, болезненным снижением цены на новую портативку и другими жесткими действиями Сатору Иваты. Казалось, что компания просто заигралась в инноваторов и потеряла нюх на нужные вещи, но на самом деле все не так просто.

Решающую роль в судьбе Wii сыграла рекламная кампания — дружелюбная, простая, интригующая. Она объяснила всем ранее не охваченным аудиториям, что видеоигры — это не сложно, а очень даже просто, а потому весело. Часть той аудитории со временем перешла на другие платформы, но случилось это наверняка временно. Однажды нащупав стратегию «голубого океана», Nintendo вряд ли от нее когда-то откажется. Дело за малым, то есть за самым большим — найти ту технологию, что сможет реализовать идею, способную вновь зацепить этих или еще каких-то людей, заставив их пойти в магазин за новой консолью.

Возможно, Wii U такой консолью и не станет, но ничего страшного не произойдет. Любой бизнес, и игровой здесь не исключение, основан на искусстве выжидания. Свои сильные стороны Nintendo показала. Их хватило, чтобы не оставить в рознице шансов ни одному конкуренту, и это при технической отсталости как с точки зрения железа, так и с точки зрения онлайна. Слабости компании тоже все знают, но из них вытекает и знание, как пережить не самые лучшие времена, чтобы потом опять вернуться в форму. Самый консервативный платформодержатель остается главным поставщиком идей и сохраняет за собой повестку дня — именно это стало причиной победы Wii, и именно поэтому ее будут помнить как главную консоль поколения и через десять, и через пятьдесят лет. ■

Двенадцать лучших: Nintendo

Может быть, Nintendo не успела выпустить на Wii какое-то ошеломляющее количество игр, но те, что появились, почти всегда были отменного качества. «Игромания» собрала все лучшее, что платформодержатель издал в домашнем формате за шесть лет.

1 WarioWare: Smooth Moves

Лучшая игра первых месяцев Wii была дико нелепой и смешной. Smooth Moves, сборник мини-игр, которые во вселенной Варио принято называть «микроиграми», вынуждал вооружившихся контроллером людей вставать в самые необычные позы и проверять в них свою реакцию. Все это сопровождалось чрезвычайно остроумными описаниями и комичным графическим оформлением. В первые часы эта часть WarioWare казалась довольно обычной, но со временем приходило понимание, что ничего лучше в серии еще не было.

2 Super Paper Mario

Полный бесчисленных шуток, острот и метаюмора, никогда не располагающий к серьезности игровой мир Super Paper Mario редко выглядел осмысленным. Эта игра за несколько лет до Fez показала, как на механике «поворотов» мира можно построить буквально все. Но здесь были не только повороты; достаточно вспомнить уровень, где бумажный Марио бежал по очень длинной черной линии, сделанной на белом фоне, чтобы понять, насколько сбивала с толку одна из немногих достойных игр первого года жизни консоли.

3 Metroid Prime 3: Corruption

Игра, показавшая, что Wiimote если и не связка клавиатуры с мышкой, то, по крайней мере, нечто к ней очень близкое. Прицеливаться «указкой» оказалось куда удобнее, чем аналогами: воспоминания о первых двух частях, где все определял lock-on, быстро ушли в прошлое. Сама же Corruption достойно завершила трилогию, в очередной раз восхитив роскошными локациями и исследованием игрового мира, — ничего подобного ни в одной другой игровой серии не найти.

4 Super Mario Galaxy

После отпуска на побережье в Super Mario Sunshine для GameCube трехмерного «Марио» передали в новую токийскую студию Nintendo. Она выпустила игру, которую многие заслуженно называют лучшей в этом поколении. Улетев к звездам, Марио не забыл про изобретательный дизайн уровней, красочную графику, прекрасную музыку и точное управление. Но главное не это: на одном уровне Super Mario Galaxy применялось столько идей, сколько разработчики обычно вкладывают в целые игры, и прямое продолжение эту выдающуюся черту только акцентировало.

5 Super Smash Bros. Brawl

Самый необычный файтинг в индустрии, летопись всей истории Nintendo, сборник всех ее значимых персонажей и единственный источник вдохновения PlayStation All-Stars Battle Royale — по количеству контента Super Smash Bros. Brawl нет равных. Это такая игра, которую не забрасывают ни через месяц, ни через год, ни через пять. Чтобы стать однозначно лучшей в серии, ей не хватило вменяемого одиночного режима и современного онлайна — все это наверняка будет на Wii U.

6 Punch-Out!!

Идеальный пример того, как нужно возрождать классику. Ремейк игры про молодого боксера предполагал два способа управления, один из которых использовал Balance Board. Но сложно представить, как с моушен-управлением можно было бы пройти самых сложных соперников Punch-Out!!, — с точки зрения сложности это игра времен NES в современной обертке. Ничего менять в ней по сравнению с теми временами не стали, ну и ладно: старые рефлексы подсказывают, что ничего, кроме сел-шейдинга, новой Punch-Out!! не было нужно.

7

New Super Mario Bros. Wii

В отличие от 2D-Mario для DS, Wii-версия не боялась быть сложной, не опасалась экспериментов и никогда не становилась скучной. Это главное доказательство того, что даже знакомый платформер может преобразить удачный дизайн уровней (в этом случае он был не просто удачным, а идеальным). Но важнейшим достоинством New Super Mario Bros. для Wii было прежде всего то, что игра никогда не опускалась до откровенного самоцитирования. Для двухмерного «Марио» в его нынешнем состоянии это большое достижение.

8

Sin & Punishment: Star Successor

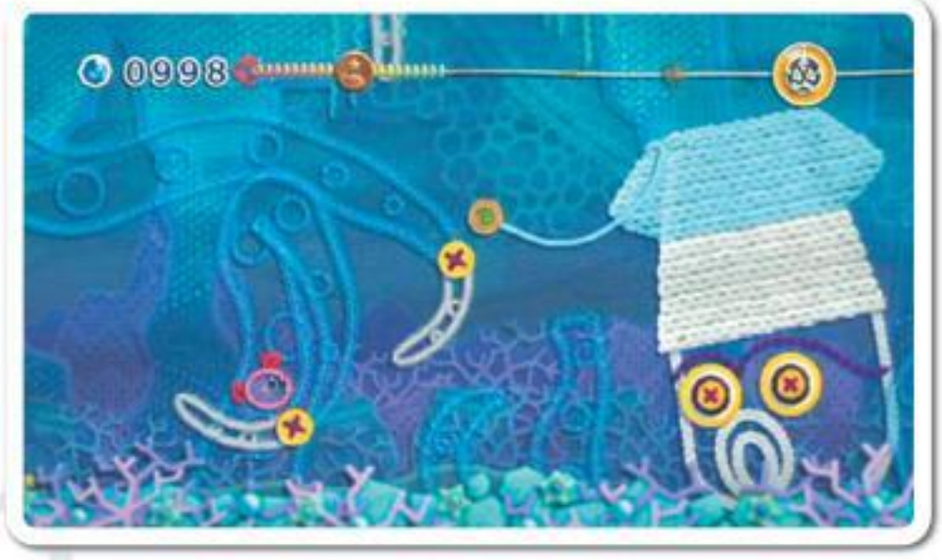
Продолжение одной из поздних игр Nintendo 64 обречено было провалиться в продажах, но это совсем не странно. Представитель редчайшего жанра рельсовых шутеров, Sin & Punishment, стала лучшей его игрой за много-много лет. По форме это игра, возвращающая нас на лет пятнадцать назад, по содержанию же это очень напряженный шутер с правильной сложностью и десятками поводов проходить одни и те же этапы вновь и вновь. Специально для тех, кому надоели одинаковые игры в одних и тех же жанрах.

9

Donkey Kong Country Returns

Когда-то Donkey Kong Country позволила SNES на самом финише четвертого поколения обогнать Mega Drive. Wii такая помощь не требовалась, но даже в огромном изобилии платформеров игра Retro Studios смотрелась очень достойно, ни в чем не уступив работам японских студий Nintendo. Двухмерные игры уже давно не были такими увлекательными, и если на SNES серия делала упор не столько на прыжки, сколько на невероятную графику, то Donkey Kong Country Returns это недоразумение исправила — надеемся, что навсегда.

10



Kirby's Epic Yarn

Очаровательная игра про Кирби в мире, целиком сшитом из ниток, она доводила все особенности серии до абсурда. Ни одна Kirby не была сложной — в Epic Yarn умереть было в принципе нельзя. Каждая Kirby превышала допустимые уровни оттенков розового и сахара — в Epic Yarn ими был пропитан весь мир. Начиналась она, впрочем, как совсем другая игра, но Nintendo ничего не помешало вставить в разработку студии Good-Feel одного из самых узнаваемых своих персонажей, тем более что смотрелся он в ней очень уместно.

11

Xenoblade Chronicles

Игра эпического размаха в жанре, который уже давно предпочитает либо чрезмерную коридорность, либо скромный портативный формат, — Xenoblade Chronicles заслуженно стала лучшей японской ролевой игрой поколения. Она вспомнила, что RPG с островов всегда привлекали не только тонкостями сюжета, а масштабом, не только знакомыми правилами, а необычными боевыми системами. Кроме того, это первая игра в жанре, продолжившая вектор Final Fantasy XII, игры смертельно недооцененной и незаслуженно забываемой.

12

The Legend of Zelda: Skyward Sword

С большинством игроков Wii попрощалась «Зельдой», объяснившей, зачем моушен-управление нужно хардкорным проектам. Skyward Sword не только блестяще управлялась, но и вновь изобрела формулу The Legend of Zelda, которая, как казалось, уже начала немного надоедать. Приквел к самой ранней игре серии, она стала еще и лучшей со времен Ocarina of Time: на перечисление лучших моментов уйдут часы, и они скрасят местами не слишком интересные сайд-квесты и невысокую сложность.

Двенадцать лучших: СТОРОННИЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Некоторые крупнейшие издатели давно привыкли игнорировать платформы Nintendo и выкидывать на нее проекты своих третьестепенных студий, но Wii заставила кое-кого из них выдавить из себя хотя бы немного креатива — пусть и потраченные силы не всегда отражались в продажах.

1

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

Удивительный проект для современной Capcom, яркий квест, многим обязанный старым PC-играм и выглядящий чересчур инфантильно. Ну и что, даже раздражавшие персонажи не могли помешать блестящим головоломкам и отменному применению возможностей моушен-контроллера, который тогда только начинали изучать. Тем, кто скучает по PC-приключениям девяностых и не верит в последние Kickstarter'ы, ничего лучше не найти.

2

No More Heroes

Игра, навсегда сделавшая Гоити Суду рок-звездой индустрии. Образ «детской» консоли никак не подходил No More Heroes, где японский отаку, вооруженный световой катаной, разъезжал на огромном мотоцикле и выносил толпы людей самым жестоким образом. Кроме нишевого юмора, No More Heroes предлагала одну из лучших двухкнопочных боевых систем в истории — нет ничего лучше, чем наносить завершающий удар по боссу резким взмахом Wiimote.

3

de Blob

Джазовая игра про то, как чернильный шарик раскрашивает бесцветный мир, началась в виде инди-проекта для PC, но именно на Wii обрела нужны очертания. Ни один из миров de Blob не казался проходным: везде появлялись новые испытания, везде краски смешивались во всевозможных испытаниях и преобразовывали города до неузнаваемости. Хороший пример того, что сильная задумка геймдизайнера — это почти половина выполненной работы для всей остальной команды.

4

MadWorld

MadWorld, самая близкая интерпретация «Города грехов» в индустрии, не ограничивалась одним источником вдохновения. Этот черно-бело-красный экшен был настолько жестоким, что выглядел излишне постановочно. Пускай так: турнир на выживание и бесконечный черный юмор, сопровождавшие мир игры, дополняли QTE, которые приносили особенное удовольствие. В игре, где гигантский «шкаф» Джек одним движением вырывал у противников сердце, по-другому быть не могло.

5

Epic Mickey

Уоррен Спектор всегда любил Nintendo, но до Epic Mickey выразить свою любовь у него возможности не было. В те времена, когда Марио дети узнают лучше, чем Микки-Мауса, Спектор создал игру, иногда не уступающую по фантазии галактическим приключениям водопроводчика. Сюжетный выбор был здесь не частью сценария или ненужным дополнением, а механикой — хотя бы из-за этого об эксклюзиве Wii будут помнить еще долго, тем более что мультиплатформенный сиквел вышел только что.

6

A Boy and His Blob

Немногие заметили, что такая игра выходила на Wii, немногие знают, что это лишь перевоплощение одноименного платформера с NES. Неудивительно — рисованная графика, хоть и блестяще выполнена, привлекает не каждого, да и рассчитывать на длинную память игроков было бы опрометчиво. Зато это очень добрая сказка, которой по умолчанию можно все простить, хотя и прощать в общем-то особенно нечего.

7

Boom Blox

Все мы любим строить, но эта головоломка Стивена Спилберга доказывает, что разрушать куда интереснее, особенно если участвовать в процессе напрямую. Редкий эксклюзив от крупного западного издателя, Boom Blox испытывает Wii взрывами, падениями и столкновениями, и маломощная консоль справляется со всем этим очень достойно. Один из лучших примеров использования моушен-контроллера — насколько очевидный, настолько же достойно реализованный.

8

Little King's Story

Wii осталась без своего Pikmin, но развалившаяся японская студия Cing предложила более чем достойную альтернативу. В королевстве, которым нам предлагали руководить, все было по правилам инопланетной стратегии Nintendo, первой настоящей консольной стратегии в реальном времени. Возможно, Pikmin 3 постоянно откладывали как раз затем, чтобы ни в чем не уступить Little King's Story. Учитывая, что многие сотрудники Cing потом перебежали в Nintendo, такая версия событий звучит правдоподобно.

9

The Last Story

Еще одна «последняя» игра Хиронобу Сакагути попробовала начать новую серию взамен идущей куда-то не туда Final Fantasy. Это памятник тому, как геймдизайнера восхищают современные западные игры и раздражают японские. В такой интерпретации стандартные сопли японской RPG выглядели удивительно свежо. Кроме всего прочего, The Last Story стала последней вышедшей на Wii игрой, в которую вообще есть смысл играть.

10

Red Steel 2

Первая часть Red Steel обещала слишком много, но почти ничего не реализовала, оказавшись главным провалом запуска Wii и просто жутко посредственным шутером. Вторая должна была объяснить, зачем нужна приблуда Motion Plus, и на этот раз с задачей справилась. Это была не только стильная и выматывающая игра — это было доказательство, что ограничения платформы не препятствие качеству.

11

Monster Hunter Tri

Самая востребованная в Японии серия, которая в каком-то смысле относится к дальним родственникам Pokemon, в западных странах никакими успехами до Monser Hunter Tri не отмечалась. Но если маркетинговая команда Nintendo за что-то берется, ее не остановить: даже чуждую европейскому менталитету игру удалось продать, в очередной раз доказав, что главное —сделать хорошую игру и продумать рекламу, а аудитория под нее всегда найдется.

12

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

Файтинги почти не жаловали Wii, поэтому неудивительно, что в определенных сообществах анонс Tatsunoko vs. Capcom эксклюзивно для Wii вызвал столько ненависти. Те же, у кого консоль уже была, насладились игрой, о половине персонажей которой у нас мало кто знает. Впрочем, для файтинга важны другие вещи, и с ними Capcom не подвела, отлично открыв эру новых кроссоверов.

Дмитрий Злотницкий

ИСКУССТВО ВСЕЛЕННОЙ MASS EFFECT

Великолепный альбом иллюстраций по трилогии Mass Effect

- **Автор:** Крис Хелпер
- **Издательство:** Белый единорог
- **Язык:** русский
- Твердый переплет, 184 стр.

Оценка: 5/5

Российский книжный бизнес, по крайней мере его фантастический сегмент, в последнее время переживает не лучшие времена: продажи и тиражи неуклонно снижаются. Крупные издательства предпочитают придерживаться знакомых брендов и форматов, не желая рисковать, а вот небольшие фирмы время от времени все же рискуют взяться за что-то нестандартное. Наглядным подтверждением тому может служить молодое издательство «Белый единорог».

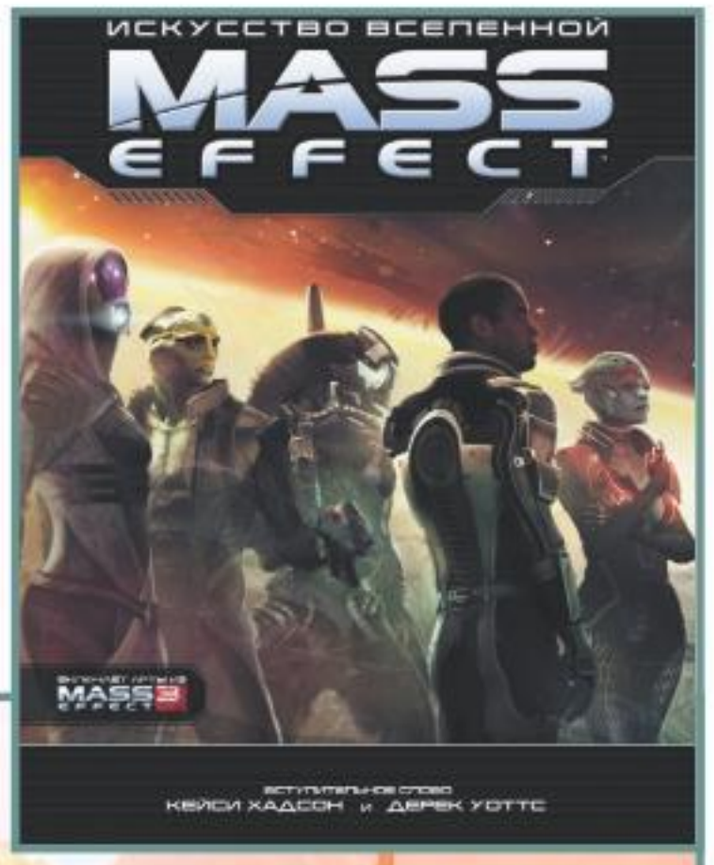
Компания появилась в конце прошлого года и успела отметиться выпуском двух серий комиксов по мотивам Mass Effect, а после небольшого перерыва преподнесла поклонникам фантастической ролевой игры от BioWare совершенно неожиданный и от того вдвойне приятный сюрприз.

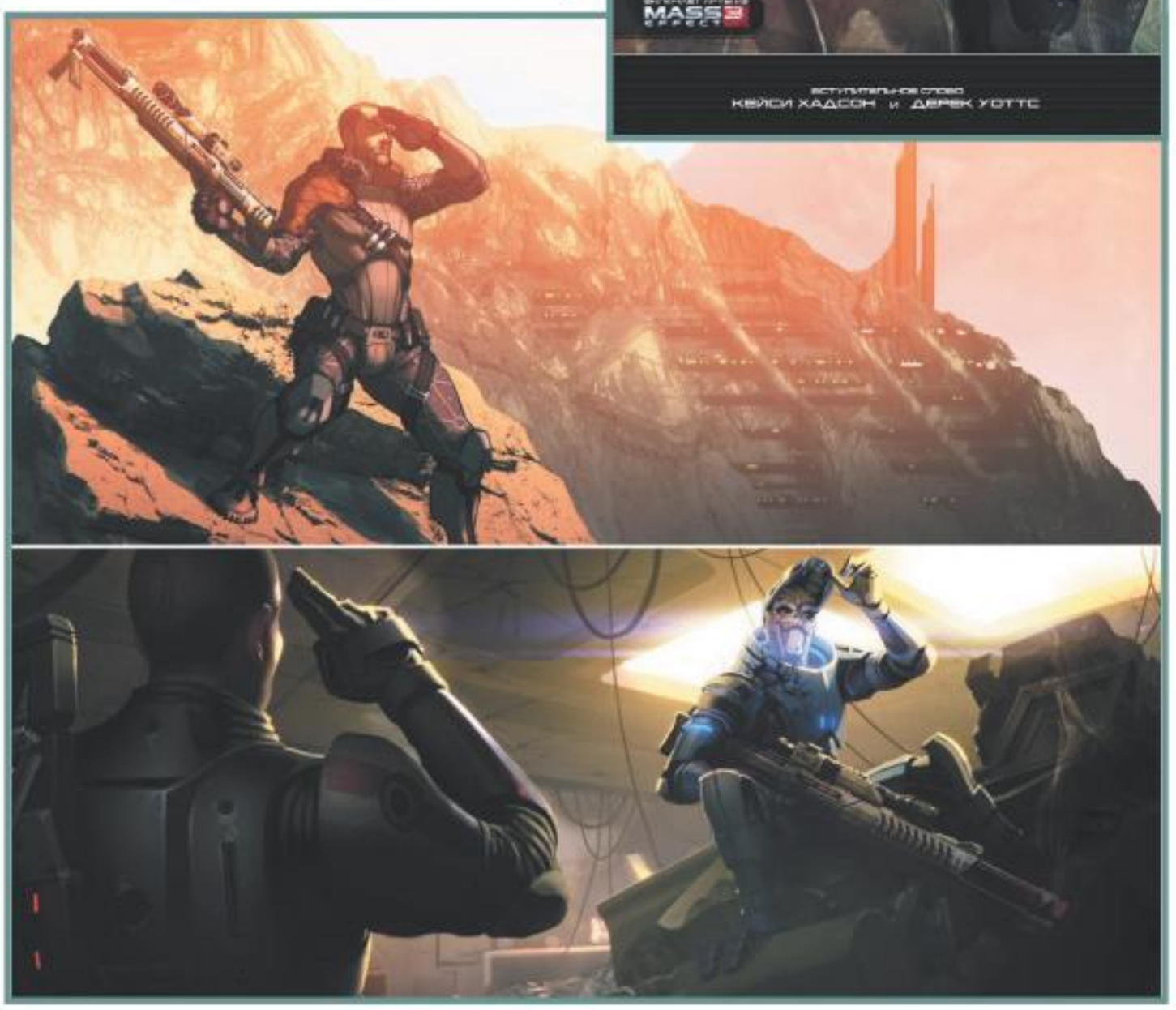
Речь идет о художественном альбоме «Искусство вселенной Mass Effect» — в девичестве The Art of the Mass Effect Universe, — который в США увидел свет аккурат к финалу трилогии. На Западе подобные издания традиционно сопровождают выход большинства более-менее заметных игр или фильмов, но до наших палестин такие качественные и недешевые книги, к сожалению, практически никогда не добираются. Альбому по Mass Effect повезло стать счастливым исключением из правила.

Под обложкой «Искусства вселенной Mass Effect» поклонники обнаружат сотню концепт-артов, набросков и иллюстраций, напечатанных на превосходной мелованной бумаге. Книга предлагает не только насладиться мастерством дизайнеров и художников BioWare, но и заглянуть за кулисы разработки. По сравнению с некоторыми другими подобными альбомами, сопроводительного текста в «Искусстве вселенной Mass Effect» немного, зато без комментариев не обходится ни один разворот. Не вдаваясь в подробности, Крис Хелпер раскрывает немало интересных фактов о том, как создавался мир Mass Effect и его герои.

Например, мы узнаем, где сотрудники канадской студии черпали идеи и вдохновение, придумывая разнообразные инопланетные расы и дизайн иных планет. Как это часто бывает, пока та или иная задумка проходит в недрах BioWare путь от рождения до воплощения в жизнь, она зачастую меняется почти до неузнаваемости. Так, к примеру, Тейн вполне мог оказаться птицеобразным существом, а кварианцы на первых концепт-артах ничем не напоминали гетов. Более того, даже такие, казалось бы, мелочи, как количество «глаз» Легиона, отсутствие татуировок у Сарена или прическа Эшли специально прорабатывались сотрудниками BioWare. Итоговые варианты были выбраны отнюдь не случайно.

Не сомневаемся, любому поклоннику Mass Effect интересно узнать, как появлялись, формировались и развивались по ходу серии знакомые образы, а потому настоятельно советуем не проходить мимо «Искусства вселенной Mass Effect». Добавим, что тираж книги, увы, невелик и значительная его часть разошлась по предзаказам, так что тем, кто хочет получить это шикарное издание, стоит подсуетиться. ✢





Дмитрий Злотницкий

DRAGON AGE: THE SILENT GROVE

Лучший проект по мотивам Dragon Age

- **Авторы:** Дэвид Гейдер и Александр Фрид
- **Издательство:** Dark Horse Comics
- **Иллюстратор:** Чад Хардин
- **Язык:** английский (существует любительский перевод)
- Мягкий переплет, 80 стр.

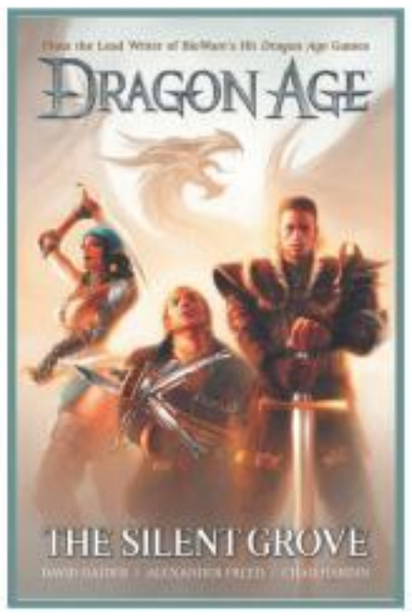
Оценка: 5/5

За последнюю пару лет все крупнейшие издательства, специализирующиеся на комиксах, активно осваивают интернет. Выход цифровой копии одновременно с бумажной давно стал неписанным правилом. Все чаще на просторах Сети появляются анимированные версии популярных серий, а также активно развиваются веб-комиксы. Еще недавно они фактически сводились ко всевозможным юмористическим зарисовкам, теперь же в этом формате то и дело выходят вполне серьезные истории, созданные силами ведущих издательств. Наглядным примером тому может служить серия по мотивам Dragon Age.

В конце прошлого года права на выпуск комиксов по игре перешли к издательству Dark Horse, которое уже давно плодотворно сотрудничает с BioWare. Было объявлено о запуске серии цифровых комиксов Dragon Age: The Silent Grove. Проект стартовал еще в феврале нынешнего года, и лишь после того, как с ним ознакомились пользователи сетевых сервисов вроде iTunes, дело дошло до публикации комикса на бумаге.

Первое подобное издание по мотивам Dragon Age (2010) подкупало отличным сценарием, написанным знаменитым фантастом Орсоном Скоттом Кардом, но, к сожалению, было слабо связано с оригинальными играми. К тому же рисунок совершенно не соответствовал визуальному стилю первоисточника. Dragon Age: The Silent Grove преодолел эти два недостатка.

В центре истории, рассказанной ведущим сценаристом оригинальных игр Дэвидом Гейдером и его коллегой по BioWare Александром Фридом, наши старые знакомые — король Алистер, гном Варрик и Изабелла. Первый, просидев десять лет на троне Ферелдена, соскучился по приключениям и задумался, куда же делся его отец — король Мэрик, известный нам по книгам того же Гейдера. Чтобы узнать правду о судьбе своего родителя, Алистер заручается поддержкой двух знаменитых искателей приключений и отправляется в город Антива, где заправляет гильдия воров и убийц «Вороны». Естественно, Алистеру и его товарищам придется столкнуться с этой малоприятной организацией, но тут приключения только начинаются: исчезновение Мэрика напрямую связано с обещанием, которое тот некогда опрометчиво дал ведьме диких земель.



Новый комикс тесно связан с событиями как оригинальных игр, так и выходивших по их мотивам книг и раскрывает немало интересной информации о вселенной Dragon Age. Правда, Гейдер и Фрид не торопятся раскрывать все карты и зачастую ограничиваются намеками, оставляя изрядный простор для фантазии, но это только делает историю более интригующей.

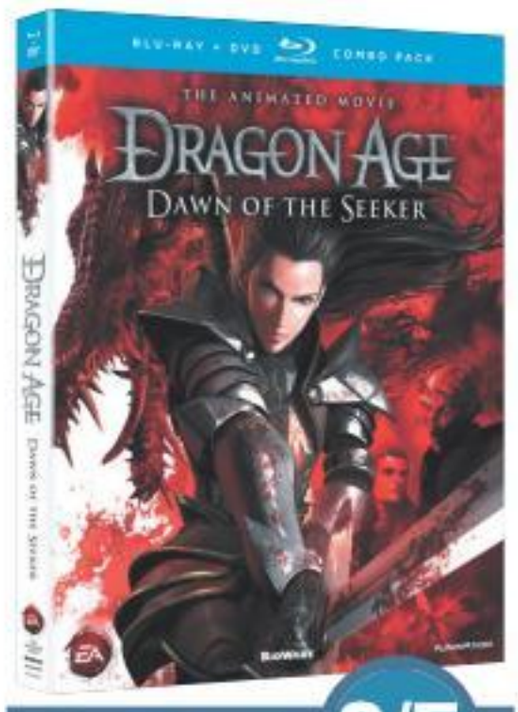
Наверняка не менее интересно поклонникам Dragon Age будет понаблюдать за изменениями полюбившихся персонажей. Варрик остался прежним, а вот характер двух других протагонистов переменился. Аларик растерял львиную долю легкомысленности, стал гораздо более уверенным в себе и решительным. Даже его шутки приобрели мрачные интонации. Изабелла распрощалась со своим фирменным эгоизмом, что не может не радовать.

Очень приятно, что рисунок практически идеально соответствует визуальному стилю первоисточника. Жаль только, что объём невелик, но тут уж ничего не попишешь — издержки веб-формата.

Дмитрий Злотинский

DRAGON AGE: DAWN OF THE SEEKER

Вторая по счету неудачная экранизация Dragon Age



- **Жанр:** фэнтези
- **Режиссер:** Фумихико Сори
- **Сценарист:** Джеффри Скотт
- **Бюджет:** не объявлен
- **Роли озвучивают:** Люч Кристиан, Коллин Клинкенберд, Пэм Догерти, Чак Хубер, Майк Макфарланд
- **Премьера:** 29 мая

Оценка: 2/5

Летом 2010 года студия BioWare заключила партнерское соглашение с одним из крупнейших в США дистрибьюторов аниме — компанией FUNimation. Совместно они собирались делать мультфильмы по вселенной Dragon Age. Первоначально картина должна была подоспеть к релизу второй части игры, однако, судя по всему, знакомство Dragon Age с новым форматом проходило не слишком гладко. Премьера запоздала на год с лишним.

В этом фильме BioWare с FUNimation решили отказаться от традиционной мультипликации в пользу новомодной CGI-анимации, но, так как авторы были изрядно ограничены в средствах, видеоряд получился не слишком качественным.

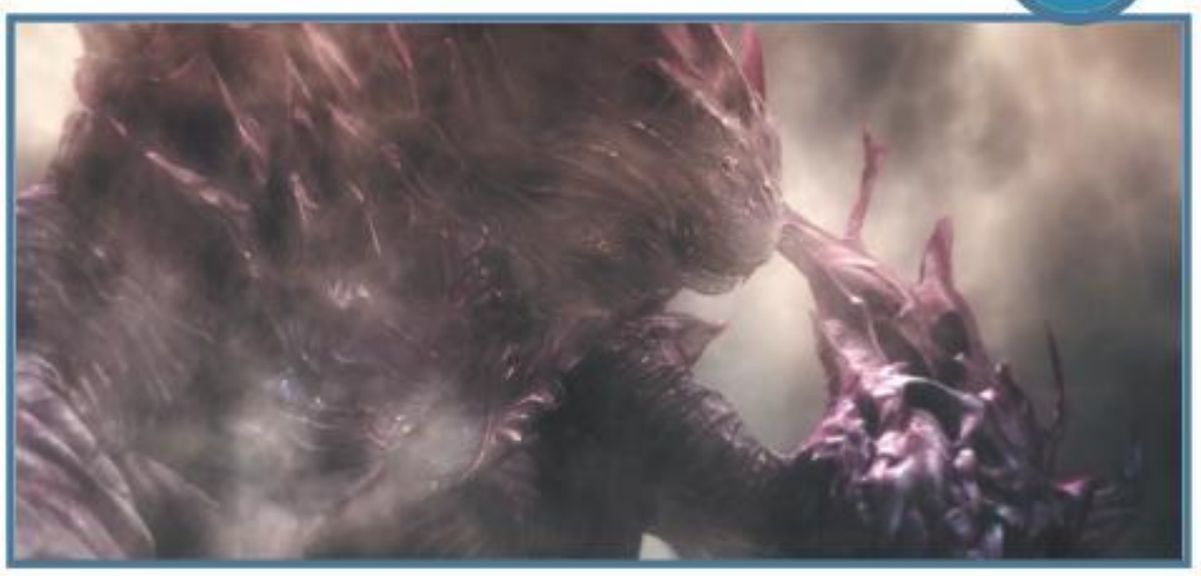
Не хочется обвинять японскую компанию **Oxybot**, которая, собственно, и занималась проектом, в откровенной халтуре. Главная героиня Кассандра и еще пара центральных персонажей смотрятся вполне недурно. К тому же мультфильм радует неплохой постановкой боев. Особенно удалась финальная битва, которая позволит полюбоваться на схватку гигантского демона и дракона. Однако мимика героев выполнена удручающе, а двигаются они словно марионетки.

Последнее вдвойне обидно, ведь мультфильм впервые позволяет взглянуть на империю Орлей — самое могущественное государство Dragon Age, о котором столько рассказывали в играх. Увы, красот великого царства в Dragon Age: Dawn of the Seeker так и не показали. На протяжении большей части мультфильма придется лицезреть мрачные леса и пустынные пейзажи.

Завязка Dragon Age: Dawn of the Seeker любопытна: искателям Истины удается помешать группе магов-отступников провести кровавый ритуал и вырвать из их рук молодую эльфийку Авексис, обладающую необычайным даром. Однако один из старейших Искателей по имени Байрон подозревает, что среди правителей Орлея затесался изменник. Чтобы защитить девочку, герой похищает ее вместе со своей ученицей Кассандрой. Дальше события развиваются исключительно по канонам жанра. Героев объявляют предателями, мудрый наставник погибает, так что ответственность за судьбу Авексис и всего Орлея ложится на плечи Кассандры и ее несуразного спутника — добродушного, но не слишком умелого чародея Реджинальда.

Интрига умирает к середине мультфильма, характеры и мотивация персонажей столь же бедны, как пейзажи Орлея. Более того, способности и поведение героев совершенно не соответствуют тому, что мы видели в оригинальных играх. То Кассандра в одиночку расправляется с несколькими драконами, то маги решают помериться силами с храмовниками в рукопашном бою стенка на стенку. Полная несуразица.

Dragon Age не везет с экранизациями. Подобно вышедшему в прошлом году веб-сериалу, полнометражное аниме едва ли порадует поклонников оригинальных игр. BioWare планирует выпустить еще мультфильм — на сей раз по мотивам Mass Effect. Будем надеяться, что второй блин у канадской студии и FUNimation не выйдет комом. +



РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ИГРОМАНИЯ

170* РУБЛЕЙ

МИР ФАНТАСТИКИ

160* РУБЛЕЙ

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО С ДОСТАВКОЙ Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 52,65 руб., «Игромания» – 57,65 руб.

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

В МИНИАТЮРЕ

Apple iPad mini

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7,9 дюйма (1024x768), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** iOS 6
- **Процессор:** A5
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Камеры:** передняя — 1,2 Мп, задняя — 5 Мп (автофокус)
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LTE (опционально)
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** до 10 ч
- **Размеры:** 20x13,5x0,7 см
- **Вес:** 312 г
- **Цена на октябрь 2012 года:** от 10 500 рублей

Слухи об **iPad mini** бродили по интернету не один месяц, и вот долгожданный проект увидел свет. Новая таблетка **Apple** делает ставку на компактность и сниженную относительно оригинала стоимость.

Диагональ IPS-дисплея ужали до 7,9 дюйма, а разрешение, для удобства, позаимствовали у первых iPad — оно равно 1024x768. Таким образом, плотность размещения пикселей по современным меркам невелика. Корпус у новинки цельнометаллический, из алюминия. Толщина — всего 7 мм. Что характерно, ширина рамки вокруг экрана теперь разная, по бокам она значительно меньше. Этим обуславливаются скромные габариты устройства, позволяющие удерживать его одной рукой. В нижней части планшета присутствует разъем Lightning, знакомый по **iPhone 5**. Камер две. Спереди — **FaceTime HD**, сзади — **iSight**, с сенсором на 5 Мп, автофокусом и задней подсветкой матрицы, но без вспышки.

По быстродействию «мини» близок к **iPad 2** — тот же процессор **A5**. Объем встроенного носителя составляет 16, 32 или 64 ГБ. Расширить память невозможно. В качестве опции предлагается LTE-модуль, для работы которого требуется карта nano-SIM. Таблетка работает под **iOS 6** и поддерживает **Siri**.

На родине младший iPad mini оценивается в 10 500 рублей. Официальные поставки в Россию задерживаются, так что адекватной стоимости на первых порах ждать не приходится. К слову, вместе с миниатюрным планшетом «яблочники» также представили обновленную версию 10-дюймового iPad с дисплеем Retina. Основные изменения — более мощный кристалл **A6X** и разъем Lightning вместо старого док-коннектора.

ПРЕДЕЛЬНАЯ УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ

Razer Ouroboros

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** гибридный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** гибридный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 6 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Питание:** батарея типа AA (перезаряжаемая)
- **Дополнительно:** док-станция
- **Размеры:** 12,2-13,7x7,1x4,2 см
- **Вес:** 135 г (с батареей)
- **Цена на октябрь 2012 года:** 5000 рублей

Уроборос — пожирающая свой хвост змея, символ бесконечности. Именно в ее честь была названа новая мышь от **Razer**. И, судя по всему, не зря: **Ouroboros** должна подойти «бесконечному» числу игроков.

Универсальность обусловлена четырьмя факторами. Начнем с того, что геометрия корпуса поддается настройке — умеет вытягиваться в длину и изменять наклон. Таким образом Ouroboros подстраивается под кисть любого размера, а сменные боковые панели позволяют адаптироваться под тот или иной хват.

Второй фактор — полная симметричность, благодаря которой манипулятор подходит как правшам, так и левшам. При этом на боках грызуна ютятся по паре клавиш, а позади скролла располагаются два переключателя чувствительности.

Третий — использование гибридного сенсора, который задействует одновременно и оптическую, и лазерную технологии, получая преимущества каждой из них. Итогового разрешения в 8200 dpi должно хватить на любой жанр.

Четвертый — Ouroboros работает как в проводном, так и в беспроводном режиме. В последнем случае питание идет от съемного аккумулятора типа AA, обеспечивающего 12 часов автономии. Перезаряжаются батареи на специальной док-станции. Время отклика, даже при общении «по воздуху», составляет 1 мс.

ФОРМУЛА УСПЕХА

ASRock Z77 OC Formula

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel Z77 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7/i5/i3 под LGA1155
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-1066/1333/1600 МГц до 32 ГБ
- **Слоты расширения:** 2x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 6x SATA Rev. 3, 4x SATA 2
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC898, 8 каналов
- **Задняя панель:** PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, HDMI, LAN, S/PDIF-out, аудио, кнопка «Clear CMOS»
- **Дополнительно:** индикатор POST-кодов, кнопки «Rapid OC», «Power» и «Reset», гибридная СО, контактная площадка «V-Probe», 3,5-дюймовый модуль 2x USB 3.0
- **Формфактор:** CEB
- **Габариты:** 305x267 мм
- **Цена на октябрь 2012 года:** 8500 рублей

В арсенале **ASRock** появилась материнка, созданная специально для разгона, — **Z77 OC Formula**. Базируется она на **Intel Z77** и призвана выжать все соки из процессоров **Sandy Bridge** и **Ivy Bridge** под LGA1155. Несмотря на внушительные размеры, обусловленные формфактором CEB, слотов расширения всего пять — три PCIe x16 и пара PCIe x1. Два графических разъема поддерживают стандарт 3.0 — они делят между собой 16 линий от кристалла. Третий PCIe x16 относится к прошлому поколению — ему достались четыре линии чипсета. Расстояние между слотами позволяет организовать связку **SLI/CrossFireX** из пары трехэтажных видеокарт.

За счет дополнительных контроллеров предлагается шесть SATA Rev. 3 и четыре разъема предыдущей ревизии. В случае с USB-портами наблюдается такое же соотношение. Плюс комплект поставки включает блок для 3,5-дюймового отсека, несущий на себе еще пару USB 3.0. Задняя панель минималистична: здесь нет FireWire или eSATA, а видеовыход всего один — HDMI.

Большое внимание уделено надежности и стабильности. Так, Z77 OC Formula оснащена цифровой подсистемой питания вида «12+4», скрытой под мощной системой охлаждения. Последняя состоит из массивного радиатора, совмещенного с водоблоком, и небольшого вентилятора — при желании ее можно сделать частью СВО. Высококачественные компоненты и восьмислойный кусок текстолита с повышенным содержанием меди — еще один уровень защиты от экстремальных нагрузок. Контакты в сокете и слотах DDR3 позолочены. Упоминания заслуживает и особая комплектная термопаста, не замерзающая при низких температурах.

Хватает на плате и элементов, облегчающих разгон. В их числе — индикатор POST-кодов, контактная площадка для замера напряжений, кнопки «Power» и «Reset», клавиши для быстрого изменения рабочих характеристик камня, реле отключения отдельных слотов PCIe x16 и целый ворох температурных датчиков. Кроме того, оверклокеры оценят продвинутый UEFI с богатым набором настроек и множеством предустановленных профилей, а также утилиту **Formula Drive**, позволяющую настраивать большинство параметров из-под **Windows**.

HD ДЛЯ ЭКОНОМНЫХ

Highscreen Alpha GTR

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,5 дюйма (720x1280), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** MediaTek MT6577 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 2 Мп, задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2100 мАч
- **Дополнительно:** поддержка двух SIM
- **Размеры:** 13,1x6,7x1,1 см
- **Цена:** 12 500 рублей

Смартфон с качественным HD-экраном может стоить недорого. Доказательство тому — **Highscreen Alpha GTR**, оцененный в 12 500 рублей.

Передняя панель, выполненная из глянцевого пластика, несет ключевой элемент новинки — 4,5-дюймовый IPS-дисплей высокого разрешения. Под экраном находятся четыре сенсорных кнопки, над ним — прорезь динамика и камера на 2 Мп. Задняя крышка сделана из софттача. В ее верхней части ютится глазок фотомодуля на 8 Мп, оснащенный автофокусом и вспышкой. На корпусе присутствуют декоративные элементы в виде серебристой обводки торцов и треугольной металлической вставки сзади.

Внутри скрывается двухъядерный процессор **MediaTek MT6577** (1 ГГц), графика **PowerVR SGX 531** и гигабайт оперативной памяти. Встроенный накопитель обладает скромным объемом в 4 ГБ, зато комплект поставки включает в себя карту micro-SD на 16 ГБ. Емкость аккумулятора составляет 2100 мАч, и это впечатляющий показатель. Отметим также, что аппарат поддерживает сразу две полноразмерных SIM-карты. Работает это все под управлением **Android 4.0**, поверх которой установлена оболочка **GO Launcher EX**.

В целом Highscreen Alpha GTR — не самое технологичное решение, но низкая цена позволяет закрыть глаза на многие недостатки.

ИЗ РОДА ХИЩНИКОВ

Aerocool Xpredator X3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** ATX, micro-ATX, ITX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 8 внутренних
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 200-мм спереди (700 об/мин, подсветка), 140-мм сзади (1200 об/мин)
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвета:** черный + красный, черный + оранжевый, белый + черный
- **Дополнительно:** окно на боковой панели, контроллер вентиляторов, отверстия для шлангов СВО
- **Максимальная высота кулера:** 186 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 310 мм
- **Размеры:** 53,3x22,3x52,7 см
- **Цена:** 3500 рублей

В линейке корпусов **Aerocool Xpredator** пополнение — в продаже появился Middle Tower с индексом **X3**. Основные отличия от оригинального Xpredator — в размерах и цветовом исполнении. Шасси выполнено из стали и дополнено пластиковыми элементами. Передняя панель обильно перфорирована, на левом боку располагается акриловое окно. Верхняя часть спрятана под декоративными шторками, степень открытия которых регулируется специальным рычагом. Aerocool предлагает три варианта расцветки: черно-красный, черно-оранжевый и бело-черный.

Места хватает, X3 вмещает кулеры высотой до 186 мм и видеокарты длиной до 310 мм. Отсеков на 5,25 дюйма здесь три, один из них может использоваться для внешнего 3,5-дюймового устройства. Корзина для HDD готова принять восемь винчестеров. Все накопители, приводы и карты расширения крепятся без использования отвертки.

Штатная система охлаждения комплектуется двумя вентиляторами: 200-мм спереди и 140-мм сзади. Тот, что крупнее, оснащен подсветкой. Дополнительно можно прикрутить еще семь вертушек — по две сверху и сбоку, одну на днище и еще пару на корзину для HDD. Отметим также, что у X3 в наличии четыре отверстия для шлангов СВО. Панель ввода/вывода несет пару USB 3.0, аудиоразъемы и два реобаса — к каждому можно подключить до трех крутилок. Рядом находится док-станция для вертикальной установки 2,5-дюймовых накопителей. Просят за Aerocool Xpredator X3 3500 рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Windows Phone 8
- **Дисплей:** 4,5 дюйма (768x1280), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon S4 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** нет
- **Камеры:** передняя — 1,3 Мп, задняя — 8,7 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1700/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2000 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — до 17 ч, ожидание — до 400 ч
- **Дополнительно:** поддержка беспроводной зарядки
- **Цвета:** желтый, красный, белый, серый, черный
- **Размеры:** 13x7,1x1,1 см
- **Вес:** 185 г
- **Цена:** 24 000 рублей

С НОВЫМИ ОКНАМИ

Nokia Lumia 920

Релиз **Windows Phone 8** привел к появлению целого ряда смартфонов с новой ОС на борту. **Nokia Lumia 920** — пожалуй, наиболее интересное из устройств «первой волны».

Новинка обладает цельным поликарбонатовым корпусом со скошенными гранями, дизайн которого дебютировал еще в **N9**. Из-за 4,5-дюймового экрана с широким обрамлением телефон получился крупным. Толщина тоже немаленькая — более сантиметра. Nokia предлагает как монохромные версии аппарата, так и яркие — в желтом и красном исполнении.

Три сенсорных кнопки для взаимодействия с ОС размещены у основания. Клавиши для блокировки, регулировки громкости и управления камерой находятся на правом торце. Порт micro-USB расположен снизу, аудиовыход и слот для micro-SIM — сверху.

IPS-дисплей с высоким разрешением 768x1280 обладает рядом любопытных свойств. Во-первых, он демонстрирует низкое время отклика. Во-вторых, несмотря на использование емкостной технологии, с дисплеем позволяется работать в перчатках. В-третьих, яркость может достигать внушительных 600 нит. Другая гордость Nokia — тыловая камера. Разрешение у нее среднее — 8,7 Мп, однако оптика от **Carl Zeiss**, задняя подсветка матрицы, автофокус, двойная вспышка и мощная система оптической стабилизации позволяют получать качественные фото и видео даже при плохих условиях съемки. А вот фронтальный модуль — самый обычный, на 1,3 Мп.

За вычислительные возможности отвечает двухъядерный процессор **Qualcomm Snapdragon S4** (1,5 ГГц) и гигабайт оперативки. Объем накопителя равен 32 ГБ, и с картами памяти аппарат не дружит. Встроенный аккумулятор на 2000 мАч способен пополняться беспроводными зарядными устройствами стандарта **Qi**, но в комплект поставки такая игрушка не входит. Отметим также, что смартфон поддерживает сети LTE.

ТВЕРДОТЕЛЬНЫЙ ЧЕМПИОН

Samsung 840 Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 256 ГБ
- **Тип памяти:** MLC NAND
- **Контроллер:** Samsung S4LN021X01-8030
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 540 МБ/с
- **Скорость последовательной записи:** до 520 МБ/с
- **Энергопотребление:** 0,15 Вт
- **Дополнительно:** поддержка TRIM
- **Размеры:** 100x70x7 мм
- **Цена:** 11 500 рублей

Samsung продолжает осваивать рынок твердотельных накопителей, и ее новое семейство **840 Pro** вполне может побороться за звание лучших SSD на сегодняшний день.

Основа устройств — контроллер **Samsung S4LN021X01-8030**, кэш-память типа DDR2 и 21-нм чипы MLC NAND с очень высокой производительностью. Примечательно, что все компоненты собственного производства, а это большая редкость.

Линейка 840 Pro стремится быть лучшей во всем. Старшие модели демонстрируют великолепные скорости чтения и записи, достигающие 540 МБ/с и 520 МБ/с соответственно. При этом, в отличие от решений на контроллерах **SandForce**, новички не испытывают проблем при работе с несжимаемыми данными. Показатели IOPS также зашкаливают: до 100 000 операций в секунду при чтении и лишь на 10% меньше — при записи. Удивителен тот факт, что накопители еще и чрезвычайно энергоэффективны, они потребляют каких-то 0,15 Вт.

SSD подкупают и дизайном. Стильный 2,5-дюймовый корпус выполнен из алюминия толщиной 7 мм вместо стандартных 9,5 мм. Таким образом, творения Samsung подойдут для ультрабуков, рассчитанных на низкопрофильные хранилища. Интерфейс подключения — привычный SATA Rev. 3.

У Samsung 840 Pro всего один недостаток — цена. За 256 ГБ придется отдать не меньше 11 500 рублей.

ТРИ НА ЧЕТЫРЕ

Тестирование трех игровых мышек A4Tech Bloody

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Сенсор:** лазерный, 3000 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Кнопки:** 2 основных, 5 дополнительных, колесико-кнопка
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, внутренняя память 160 КБ, подстройка траектории (регулировка кучности стрельбы)
- **Размеры:** 12,5x6,5x3,8 см
- **Цена на октябрь 2012 года:** 1399 рублей

В октябре этого года **A4Tech** наконец представила новую игровую линейку мышек **Bloody**, которая умеет стрелять по несколько раз за одно нажатие, самостоятельно подавлять отдачу оружия и исполнять зубодробительные макросы. На бумаге все это выглядело настолько необычно, что, как только появилась возможность, мы тут же заказали на тесты всю серию. Всего приехало три грызуна — **Multi-Core Gaming Mouse Gun3 V3**, **V5** и **V7**. Так как технически все они похожи, текст мы построили следующим образом: сначала рассказываем про внешний вид, а потом уже разбираемся, как оно там все работает и ощущается.

A4Tech Bloody Multi-Core Gaming Mouse Gun3 V3

Оформлена наша троица очень аккуратно и красиво. Грызуны поставляются в симпатичных коробках с цветной полиграфией и откидной крышкой с прозрачным окном. Внутри — инструкция, мини-диск с драйверами, несколько наклеек и набор сменных тефлоновых ножек.

Первый представитель серии, Gun3 V3, напоминает Razer Mamba, которую мы тестировали пару номеров назад («Игромания» №9/2012, «Два в одном»). Корпус широкий и вмещает ладонь целиком, по центру есть характерный горбик. Спинка сделана из маркого, но приятного на ощупь софттач-пластика. Боковины — из шершавой пластмассы с глубокими насечками, хорошо цепляющимися за пальцы. Пара клавиш стоит по левому боку, еще три — по центру, сразу за колесиком. В руку мышь ложится отлично, хотя многим покажется слишком массивной.

A4Tech Bloody Multi-Core Gaming Mouse Gun3 V5

Элементами дизайна V5 перекликается с собратом: вогнутые клики, заостренные концы. А вот сама конструкция сузилась, на торцах появились углубления для хвата пальцами. Странно, но, хотя корпус полностью симметричный, клавиши по левой стороне дублировать не стали, так что о полной зеркальности речи не идет.

Материалы немного изменились. В то время как верх получил тот же самый софттач-пластик, пластмасса по бокам стала гладкой, из-за чего ухудшилось сцепление. Зато в руке мышь лежит удобнее и свободно умещается даже в небольшой ладони. Повезло и с кнопками. Инженеры сумели уловить момент, когда для клика достаточно легкого нажатия. В шутерах, где задержка в долю секунды оборачивается смертью, — это отличное подспорье.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Сенсор:** лазерный, 3000 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Кнопки:** 2 основных, 5 дополнительных, колесико-кнопка
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, внутренняя память 160 КБ, подстройка траектории (регулировка кучности стрельбы)
- **Размеры:** 12,5x8,2x3,8 см
- **Цена на октябрь 2012 года:** 1450 рублей

A4Tech Bloody Multi-Core Gaming Mouse Gun3 V7

Третья и последняя мышка в нашем обзоре по дизайну неуловимо напоминает SteelSeries World of Warcraft MMO Gaming Mouse: задранная спинка, площадки под большой и безымянный пальцы, а по центру — линия из стилизованных под чешуйки брони кнопок.

По длине грызун близок к своим собратьям, но уже V3 и чуть толще V5. Клики привычной прямой формы, колесико полностью закрыто корпусом. Немного изменились боковые клавиши. Если у V3 они были нарочито вытянутыми, а у V5, наоборот, укороченными, то с V7 инженеры пришли к золотой середине. То же можно сказать и про эргономику: мышь не так агрессивна, как ее родственники, и за счет подставок под пальцы меньше напрягает руку.

Маленькие хитрости

Для работы мышкам нужно совсем немного. Установить программное обеспечение Bloody 2 и воткнуть USB-хвост в компьютер. Кабель качественный, обернут в материю, хорошо гнется и оснащен специальной липучкой, помогающей аккуратно свернуть и зафиксировать лишние сантиметры.

Все грызуны получили защищенный пластиковым экраном лазерный сенсор разрешением в 3000 dpi. Это не так много, но для большинства игр хватает. Чувствительность настраивается в ПО. Изменять ее можно как по осям, так и общим регулятором. Для переключения «на лету» A4Tech придумала хитрую схему. В софте заранее задаются необходимые значения — допустим, 800, 1000, 2500, 3000 dpi. Дальше, во время игры, достаточно пару раз щелкнуть по ближайшей к скроллу клавише и крутануть колесико. При этом в правом нижнем углу появится шкала с выбираемым параметром. Для любителей мгновенных «скачков» присутствует возможность назначить необходимые dpi на кнопки под большим пальцем, для этого в наличии соответствующий пункт в меню, позволяющий к тому же присваивать клавишам действия с клавиатуры или Windows-команды.

Однако главная особенность Bloody 2 — это выбор режимов работы. Всего их три. **Core 1** прошивает грызуна на обычный офисный профиль. **Core 2** активирует фирменную хитрость A4Tech — быструю стрельбу, когда при единовременном клике проходит ряд срабатываний. Раньше под это дело выделяли кнопку рядом с колесом, сейчас это делается на уровне драйверов, а за перемещения между способами ввода отвечают клавиши под скроллом. Первая — один патрон, вторая — два, третья — три.

В качестве бонуса есть вариант **Core 3**, отличительная черта серии Bloody. В этом состоянии мышка обретает несколько дополнительных функций — поддержку собственноручно написанных макросов и автоматическое исправление траектории во время атаки. Сразу скажем, что кнопки программировать сложно: A4Tech выдает на руки текстовый документ и при помощи инструментов предлагает подготовить код, понимающий даже условия «и, не, или». Для тех, кто не готов заморачиваться с этим, разработчик запустил сайт, с которого можно скачать чужие наработки (или поделиться своими). К сожалению, опробовать эту опцию не удалось: на момент подготовки материала русскую версию еще не запустили и все программы на ресурсе сопровождались комментариями исключительно на китайском языке.

Гораздо проще с режимом исправления траектории. Его основная задача — гасить отдачу от оружия. Функционирует просто: при клике мышь удерживает заданное положение и не дает стволу уходить вверх или в сторону. Вариантов работы может быть два — стрельба очередями или по три пули за одно нажатие. Чтобы подстроиться под конкретный тип ствола, есть мини-программка.

К сожалению, по непонятной нам причине продвинутый Core 3 после покупки мышки доступен только в демо-режиме: 1000 срабатываний, не больше. Хотите снять ограничения — будьте добры, доплатите 600 рублей. Заметим, что для серии X7 разработчики предлагают то же самое бесплатно. Oscar Mouse Editor позволяет и макросы писать, и с отдачей справляться, не хватает только режимов «очередью» и подстройки под виды оружия.

Открыть огонь

В техническом плане грызуны — братья-близнецы, так что работают они примерно одинаково. Привыкаешь к ним быстро, особенно если переходишь с обычной офисной мышки или любой другой модели A4Tech: движения предсказуемы, без лишних рывков, клавиши отзываются четким кликом, нажатия проходят без ощутимых задержек. Если сравнивать с премиумными образцами, той же Mamba 2012, которую напоминает V3, то моделям не достает развесовки, плавности, точности и вовремя заданного ускорения. Плюс мышки не любят столы и гладкие коврики, четкость проявляется на поверхностях с хорошо различимым зерном.

Что же касается дополнительных функций, то наше мнение таково. Двойные и тройные выстрелы в Battlefield 3 поначалу радуют, тем более на автоматическом оружии. Кучность стрельбы растет, а одного нажатия порой достаточно, чтобы свалить матерого противника. Только вот ситуаций, когда трех спусков не хватает, слишком много, а мгновенно переключиться на «очередь» невозможно.

Почти то же самое можно сказать и об исправлении траектории. При зажатом клике прицел реально замирает, и все пули ложатся точно в цель. Однако привыкнуть к этому после долгих лет «ручного» подавления сложно. Во время атаки рука по старой памяти уводит ствол вниз и отправляет обойму под ноги врагу. Ставить режиму однозначное «бесполезно» не будем — уверены, кто-то постигнет новое искусство и задаст жару на поле боя.

●●●

С новой серией A4Tech открывает для себя неизведанный сегмент рынка. Если ранее компания играла в ценовой категории «до 1000 рублей», то с Bloody стоимостью около 1500 рублей (плюс 600 рублей за Core 3) ей придется бороться с такими мастерами своего дела, как Roccat, SteelSeries и даже Razer. Надо признать, бой будет сложным. По многим параметрам конкуренты превосходят A4Tech, но в рукаве у Bloody есть необычные функции и мощный редактор макросов. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Сенсор:** лазерный, 3000 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Кнопки:** 2 основных, 5 дополнительных, колесико-кнопка
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, внутренняя память 160 КБ, подстройка траектории (регулировка кучности стрельбы)
- **Размеры:** 13x7,5x3,8 см
- **Цена на октябрь 2012 года:** 1499 рублей

НЕОБЫЧНАЯ КОЛОНКА

Тестирование Creative SoundBlaster Axx SBX 20

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0, Bluetooth (A2DP, AVRCP, HFP)
- **Радиус действия:** до 10 м
- **Разъемы:** 2x 3,5-мм джек (Line-in, наушники), micro-USB
- **Габариты:** 10,9x9,7x40 см
- **Вес:** 1,9 кг
- **Цена на октябрь 2012 года:** 9999 рублей

Осенью этого года Creative представила несколько интересных продуктов — топовую звуковую плату, игровую гарнитуру и необычную акустику. О первых двух мы обязательно расскажем в ближайших номерах, а вот о последней поговорим уже сегодня. Ведь несмотря на то, что перед нами в первую очередь мобильная система, **Creative** сумела уместить в ней сразу три устройства: колонки, гарнитуру и взрослую аудиокарту. Всего в серию **SB Axx** вошли три модели — **SBX 8/10/20**, — отличающиеся размерами и мощностью. В основной части текста речь пойдет о старшей версии, о младших читайте во врезке.

Внешний вид

От обычной акустики SBX 20 отличает внешний вид. Привычный набор из пары кубиков спрятали в стелу шестигранного сечения, закрепленную на диске-подставке. Основной материал здесь пластик — матовый на «столбе», глянцевый сверху и у основания. Вся лицевая часть закрыта черной пылесборной сеткой. На задней стенке, в самом низу, есть вход micro-USB и два разъема: «наушники» и Line-in. Основное управление обосновалось на крыше — по белой сенсорной кнопке в каждом углу и полоска-громкость посередине.

Несмотря на то, что колонка одна, Creative уверяет, что звук она выдает в честном стереорежиме. Каким образом это получается, утверждать не возьмемся — заглянуть под сетку без повреждения конструкции не получилось, а на официальном сайте о динамиках и их характеристиках ни слова. Однако на презентации нам был представлен слайд, указывающий на то, что стела получила два излучателя, расположенных под разными углами. Учитывая небольшой размер, а также наличие фазоинвертора на тыльной части, можно предположить, что SBX 20 особенно хорошо должны даваться высокие и низкие частоты, а вот со средними, скорее всего, будут проблемы.

Зато на что нам удалось вдоволь налюбоваться — так это на внутренние платы. Начинка уместилась на трех кусках текстолита. Первым в глаза бросается четырехъядерный процессор Creative SB-Axx1, по сути, представляющий собой взрослый чип Core 3D, устанавливаемый на современные звуковые карты Sound Blaster. За преобразование цифры в аналог отвечает ЦАП VIA VT1728A — восьмиканальник с поддержкой 192 кГц/24 бит. Тут же расположился и ряд усилителей, которые вытягивают сигнал до необходимого громкоговорителям уровня.

С подключением источников все одновременно просто и сложно. Соединиться можно по Bluetooth (основной режим), по обычному кабелю с 3,5-мм джеком или через micro-USB в случае компьютера. Трудности начинаются с подведением питания. Работает SBX 20 от USB. Если подключать напрямую к ПК — никаких вопросов, по одному проводу и звук идет, и энергия поступает. Но если компьютера под рукой нет или он вообще в схеме не фигурирует, то нужно искать альтернативные варианты. Сама Creative (в инструкции) предлагает втыкаться в сеть на 220 В через соответствующий USB-переходник или использовать отдельный аккумулятор. Как ни странно, но ни первого, ни второго в комплекте нет — что называется, ищите сами.

МЛАДШИЕ

После теста SBX 20 мы, для полноты картины, решили проверить, на что способны младшие представители, так что к нам в лабораторию приехали еще две колонки: SBX 10 (7499 рублей) и SBX 8 (4499 рублей). Внешне — точные копии собрата, но только поменьше и без дисков-подставок. Средняя версия обладает всеми функциями старшей. А вот начальная лишена возможности работы по Bluetooth и двух клавиш на панели управления: Voice Focus и Call.

Удивительно, но все, что касается звучания, применимо ко всей серии. С уменьшением размера в звуке стали теряться только низкие частоты, в остальном же колонки умудрились порадовать нас весьма ровной АЧХ. И только «восьмерка» на высокой громкости начинала немного искажать композиции, выдавая слишком много шума.

Тонкости настройки

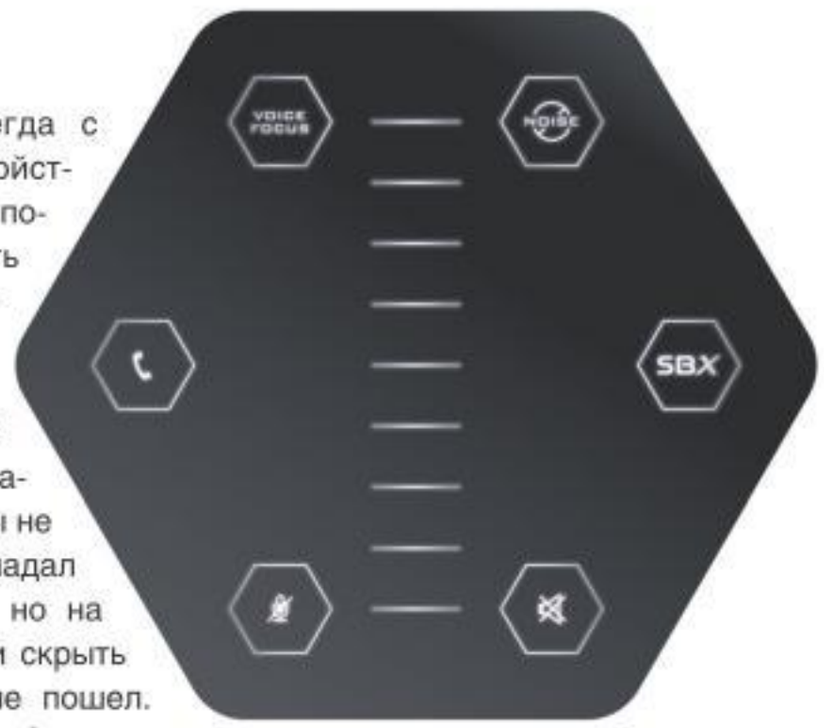
После того как колонка подключена, есть два пути развития событий. Первый: определяем акустику в системе как гарнитуру и напрямую используем для проигрывания и захвата звука. Второй: ставим программное обеспечение и ковыряемся в настройках. Софт доступен для любых платформ — настольных Windows с Mac OS и мобильных Android с iOS. Наиболее полная версия предлагается для стационарных систем, так что на ней и остановимся.

Внешне ПО сильно напоминает предложения для взрослых аудиокарт. Окно разделено на две части: в списке по левую сторону выбираете функцию, в основной части справа получаете доступ к подпунктам. Встречает программка регуляторами SBX. Под аббревиатурой прячутся «улучшайзеры», помогающие подстроить звук при помощи фирменных технологий. Опций много, и они предполагают как использование пресетов, так и ручное управление. Играя такими параметрами, как виртуализация «звука вокруг», уровень восстановления данных из сжатых файлов (Crystalizer), усиление баса и частота раздела, можно добиться самого разного эффекта. К примеру, приглушить в сцене вокал, взрывы или фоновую музыку.

Следующими в таблице числятся настройки микрофонов. Их тут две штуки. Один отвечает за захват, другой — за отсечение шумов. На их взаимодействии и построены все особенности. Функция Noise Reduction может убрать посторонние призвуки или выделить ваш голос из сонма говорящих рядом. Voice Focus сужает/расширяет область работы, отсекая все «лишнее». Есть варианты с включением подстраиваемой громкости (понравится любителям походить по комнате во время переговоров) или превращением своей речи в утробное рычание орка или воркование эльфа.

Последний пункт — точечная подстройка всех элементов, начиная с динамиков и заканчивая каждым приемником в отдельности. Отметим, что все опции переведены на нормальный русский язык и получили понятные всплывающие подсказки. Приятно и то, что не надо каждый раз лезть в настройки, чтобы что-то изменить. Управление на самой колонке позволяет включать/выключать Voice Focus, Noise Reduction, SBX, звук, микрофон, а также разрешает запускать Siri в случае работы с iOS.

А теперь — звук



Честно говоря, мы всегда с опаской относимся к устройствам, подобным SBX 20. Как показывает практика, сделать нормальный комбайн удается единицам, обычно же выходит ни рыба ни мясо. Старший представитель Sound Blaster Axx — как раз тот самый, уникальный, случай. Мы не знаем, какой выдержкой обладал разработчик этой системы, но на искушение добавить басов и скрыть под ними все мелочи он не пошел. SBX 20 действительно звучит. Она отлично передает вокал, акустическую/электрическую гитару и отыгрывает бас партии. Конечно, чувствуется недостаток средних частот, отсутствие детальности на высоких, да и со стерео нагло наврали, но обращать на это внимание не хочется — саунд получился слишком красивым. Интересно, что и со многими играми SBX 20 справляется на ура; конечно, для шутеров не годится (позиционирование нулевое), но со всем остальным — никаких проблем.

Понравился нам и режим гарнитуры. Хотя эффект разговора по громкой связи присутствует, голос отлично выделяется на общем фоне, а внешние звуки не попадают в линию.

Обойдется новая колонка дорого. За топовую версию просят какие-то неприличные 9999 рублей. Честно говоря, это перебор. За такие деньги легко берется качественная система формата 2.0 и отдельный микрофон. Но если посмотреть на это дело через призму уникальности, прибавить высокий уровень сборки и простить отсутствие переходников на питание, то за оригинальное устройство с необычными функциями могли бы запросить и больше. Все-таки SBX 20 — отличное решение на роль *не* основной акустики, которая прекрасно разместится в любой точке квартиры и обеспечит качественный звук без мороки с установкой и проводами. ● ***Дмитрий Колганов***

+ ПЛЮСЫ +

+ оригинальный внешний вид
+ занимает мало места на столе
+ удобное управление
+ множество необычных функций
+ качественный звук
+ работает без проводов

— МИНУСЫ —

- высокая цена
- отсутствует позиционирование звука
- провалы на средних частотах
- в режиме Bluetooth хорошо звучит только на высокой громкости

ЗАКОНЫ КЕПЛЕРА

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 660

Игры в последнее время требуют от железа не так уж и много. Многие современные проекты позволяют выкрутить параметры графики на максимум даже на средних видеокартах. Однако с начала этого года решения в этом сегменте продавала только **AMD**, в то время как **NVIDIA** активно продвигала топовых представителей. И вот, наконец, свершилось: «зеленые» выпустили плату стоимостью ниже 10 000 рублей — **GeForce GTX 660**.

Непохожие близнецы

Следуя элементарным законам логики, герой нашего обзора должен лишь номинально отличаться от рассмотренной месяц назад GTX 660 Ti («Игромания» №11/2012, «Третий круг»). Но калифорнийским инженерам чужд немецкий орднунг: в актуальной дискретной графике установлен новый процессор под названием GK106. Это означает, что отличий от GeForce GTX 660 Ti по количественным характеристикам больше, чем совпадений. Так, в новичке всего 960 ядер CUDA и 80 текстурных блоков, в то время как представитель с суффиксом Titanium и GK104 на борту оснащался 1344 и 112 аналогичными единицами соответственно. Зато сохранена тройка 64-битных контроллеров видеопамяти и пара гигабайт заветной GDDR5.

В отдельных дисциплинах GeForce GTX 660 даже обходит GTX 660 Ti: частота ядра вместо 915 МГц составляет 980. Сохраняется преимущество и в режиме принудительного форсажа: при серьезной нагрузке старшая модель демонстрирует максимальные 980 МГц, младшая — 1032 МГц. Этот факт позволяет немного сократить разрыв в грубой вычислительной мощи. Согласно данным NVIDIA, более доступная карта способна показать 1,88 терафлопса, а дорогая — 2,46 терафлопса. Разница в солидные 30% может стать решающим аргументом при окончательном выборе.

По части технологического вооружения дебютант не уступает настоящему топу. Боекомплект содержит DirectX 11.1, Shader Model 5.0, OpenGL 4.3 и OpenCL 1.2. Дополнительно можно насладиться проработанным физическим миром PhysX и стереоскопическим объемом 3D Vision. В случае нехватки мощности предлагается соединить парутройку видеокарт в SLI для гипотетически удвоенной, а то и утроенной производительности.

Реальные представители

Как и с GTX 660 Ti, со свежей платой NVIDIA сняла все ограничения на модернизацию и разгон. Так что при подборе видеокарты для тестирования мы опять столкнулись с проблемой отсутствия референсных чипов у производителей. И сегодня нам придется знакомиться с разогнанным представителем ZOTAC, предоставившей на тесты GTX 660 AMP! Edition.

Выглядит образец приятно. Короткая плата длиной всего 18 см. Крупный алюминиевый кулер опирается на процессор двумя медными трубками и обдувается парой ярко-оранжевых 80-мм вентиляторов. Для питания хватает одной 6-pin PCIe-вилки. Для подключения мониторов есть два DVI и полноразмерные HDMI с DisplayPort. По характеристикам GTX 660 AMP! Edition прибавила в скорости кристалла (плюс 56 МГц) и памяти (еще 600 МГц), в остальном — все стандартно.

Тестирование

При цене около 8500 рублей конкурент у GTX 660 всего один — это **Radeon HD 7870**, которая в прошлом номере боролась с GTX 660 Ti. Платы мы прогнали по нашей стандартной полосе препятствий: **3DMark 11** и **Unigine Heaven 3.0**, **Just Cause 2**, **Aliens vs. Predator**, **Batman: Arkham City** и **Max Payne 3**.

Тестовый стенд был собран на базе материнской платы **MSI X58 Eclipse SLI**, оборудован процессором **Intel Core i7-920**, кулером **Cooler Master V6** и тремя планками оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666 МГц** по 2 ГБ каждая. Операционную систему — **Windows 7 Ultimate 64-bit** — установили на твердотельный накопитель **Kingston SSDNow** объемом 64 Гб, весь софт инсталлировали на классический HDD со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин.

Слепо переписывать из табличек результаты тестов мы не будем (все и так видно), лучше скажем, что свежая GTX 660, несмотря на звание середнячка, ни разу не оступилась и не запросила пощады. Даже в самых сложных режимах планка fps не опускалась ниже играбельных 30 кадров. И только Max Payne 3 с включенным MSAA 8x сумел поднапрячь нашего героя — не больше 20 fps. В остальном — все летало.

За свои деньги GTX 660 — очень хорошее предложение. В обычных условиях карта справляется со всеми играми без скидок на цену: максимальные разрешения и запредельные настройки. Конечно, 3D Stereo или игру на трех мониторах она не сдюжит, силенок не хватит, но и надо это немногим. Что же касается конкурента, Radeon HD 7870, то он ни в чем не уступает новичку, но при этом стоит немного дороже и потребляет больше энергии.

● *Александр Шаронов*

ЗАНЯТНАЯ ИСТОРИЯ

Восемь лет назад самым бойким середнячком «зеленых» был GeForce 6600 GT. Название давно забытого бестселлера так сильно напоминает GeForce GTX 660, что мы решили провести параллели. В 2004 году GeForce 6600 GT щеголял современным техпроцессом 110 нм, но сегодня в моде 28 нм. На порядок подросла и численность транзисторов: со ста сорока шести миллионов она увеличилась до двух с половиной миллиардов. Почти двойное преимущество наблюдается у частоты GPU — с 500 МГц скакнула до 980 МГц. Зато разрядность шины памяти с 128 бит увеличилась лишь до 192 бит. Несмотря на это, пропускная способность сделала почти десятикратный шаг вперед: 16 Гб/с против 144 Гб/с.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	ZOTAC GeForce GTX 660 AMP! Edition (1036/6600 МГц)	PowerColor HD 7870 PCS+ (1000/5500 МГц)
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	**63**	59,1
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	51,9	**52,1**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	**55,9**	53,8
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	46,3	**47,8**
%	100%	98%

Just Cause 2 (DX11)

High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	69,5	**118,7**
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	62,2	**100,9**
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	63,7	**109,5**
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	68,7	**91,17**
%	100%	159%

Batman: Arkham City (DX11)

Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	**64**	57
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**51**	**51**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	**32**	21
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**61**	51
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**50**	45
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	**30**	20
%	100%	85%

Max Payne 3 (DX11)

VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	39,4	**40,5**
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	21,3	**23,5**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	33,6	**37,8**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	18,9	**20,5**
%	100%	108%

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 660	AMD Radeon HD 7870
Ядро	GK106	Pitcairn
Количество транзисторов	2,54 млрд	2,8 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	960 шт.	1280 шт.
Частота графического ядра	980/1032 МГц	1000 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 2 Гб
Частота памяти	6008 МГц	5500 МГц
Шина данных	192 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	80 шт.	80 шт.
Длина платы	240 мм	260 мм
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16
Цена на сентябрь 2012 года	8500 рублей	9000 рублей

Синтетические тесты

3DMark 11

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
ZOTAC GeForce GTX 660 AMP! Edition (1036/6600 МГц)	**6561**	**6019**	**6335**	100%
PowerColor HD 7870 PCS+ (1000/5500 МГц)	6320	5171	5946	96%

Unigine Heaven Benchmark 3.0

Модель видеокарты	FPS	Score	%
ZOTAC GeForce GTX 660 AMP! Edition (1036/6600 МГц)	33,9	855	100%
PowerColor HD 7870 PCS+ (1000/5500 МГц)	**35,2**	**886**	104%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производительность	Цена
NVIDIA GeForce GTX 660	100%	100%
AMD Radeon HD 7870	98,2% (без Just Cause 2)	105%

КРУТЫЕ ПАРНИ

Тестирование игровых ноутбуков MSI GX60 и Dell Alienware M17x

С настольными видеокартами и процессорами мы постоянно сталкиваем лбами заклятых врагов. А вот устроить побоище в ноутбучном секторе никак не получалось — невозможно подготовить для конкурентов одинаковые условия. Однако выход из ситуации мы все же нашли, взяв на тесты самые дорогие версии лэптопов на AMD и Intel + NVIDIA. Честь первых отстаивал MSI GX60, вторых — Dell Alienware M17x.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран**: 15,6 дюйма (1920x1080), LED-подсветка
- **Процессор**: AMD A10-4600M (2,3-3,3 ГГц)
- **Память**: 8 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта**: AMD Radeon HD 7970M + AMD Radeon HD 7660G (встроенная)
- **Жесткий диск**: 750 ГБ (7200 об/мин), 2x SSD (128 ГБ)
- **Связь**: Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LAN
- **Разъемы**: 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub, HDMI, DisplayPort, аудио
- **Операционная система**: Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно**: кардридер, веб-камера, изменяемая подсветка клавиатуры
- **Габариты**: 39,5x26,7x5,5 см
- **Вес**: 3,5 кг
- **Цена на октябрь 2012 года**: 39 000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ удобная клавиатура
+ антибликовый дисплей
+ большое количество портов
+ качественный звук
+ цена

— МИНУСЫ —

- шумная система охлаждения
- процессор сильно ограничивает видеокарту

MSI GX60

Оформление GX60 нам знакомо по протестированному три месяца назад GT60 («Игромания» №9/2012, «Игровой вариант»). Пухлый пластиковый короб с нарочито утолщенной задней частью, множеством скосов и огромным количеством вентиляционных отверстий. Половинки лэптопа скреплены одним шарниром, раскрывающимся на 180 градусов и достаточно тугим, чтобы удерживать экран в нужном положении. Дисплей окружен толстой, двухсантиметровой рамкой. Сверху расположен глазок веб-камеры и микрофон. Внизу — логотип MSI. Клавиатура стоит посередине, над ней — клавиша включения и ряд дополнительных кнопок, отвечающих за принудительный запуск охлаждения, подсветки кнопок, Wi-Fi, переключение между видеовыходами и открытие дисковода.

Клавиатура SteelSeries в новых MSI — одна из лучших, что мы встречали в игровых лэптопах. Вроде бы все как у всех: островной дизайн, невысокие плоские кнопки. На практике же — длинный ход, четкие клики и высокая чувствительность. Такое ощущение, что перед тобой не ноутбучный представитель, а настольное решение. И печатать удобно, и в играх не подводит. В плюсах нормальная раскладка: все клавиши на своих местах, ничего не перепутано и не сдвинуто, только стрелочный отсек немного съехал в сторону цифрового блока, потеснив «0». Есть у GX60 и настраиваемая подсветка, выбрать разрешается любой цвет. Работает образцово: по глазам не бьет и буквы отлично выделяет.

А вот тачпад странный. Несмотря на то, что пространства в нижней части хоть отбавляй, сенсорная панель слишком маленькая для 15,6-дюймового ноутбука. Впрочем, для игровой системы это не так страшно — все равно она будет использоваться в паре с мышкой, да и поддержка мультитач-скролла упрощает интернет-навигацию.

Телевизор

Экран у GX60 — еще один образец для подражания. Да, матрица стандартная — TN со средним уровнем цветопередачи и разрешением 1920x1080. Но она матовая и, похоже, еще с антибликовым покрытием. Играть можно хоть под яркой лампой, хоть на слепящем солнце, картинку видно всегда. Хороший тут и звук. Заказали его у Dynaudio и собрали из двух высокочастотников под дисплеем и одного низкочастотника на днище. Отлично воспроизводят и игры, и фильмы.

Набор разъемов у лэптопа, что называется, на любой случай. На левой грани расположились два USB 3.0, один USB 2.0 и кардридер. На правой — четыре 3,5-мм джека для подключения акустики и микрофона, пишущий DVD и еще один USB 2.0. Все остальные порты — LAN, питание, D-sub, DisplayPort и HDMI — отправились на заднюю часть.

Начинка

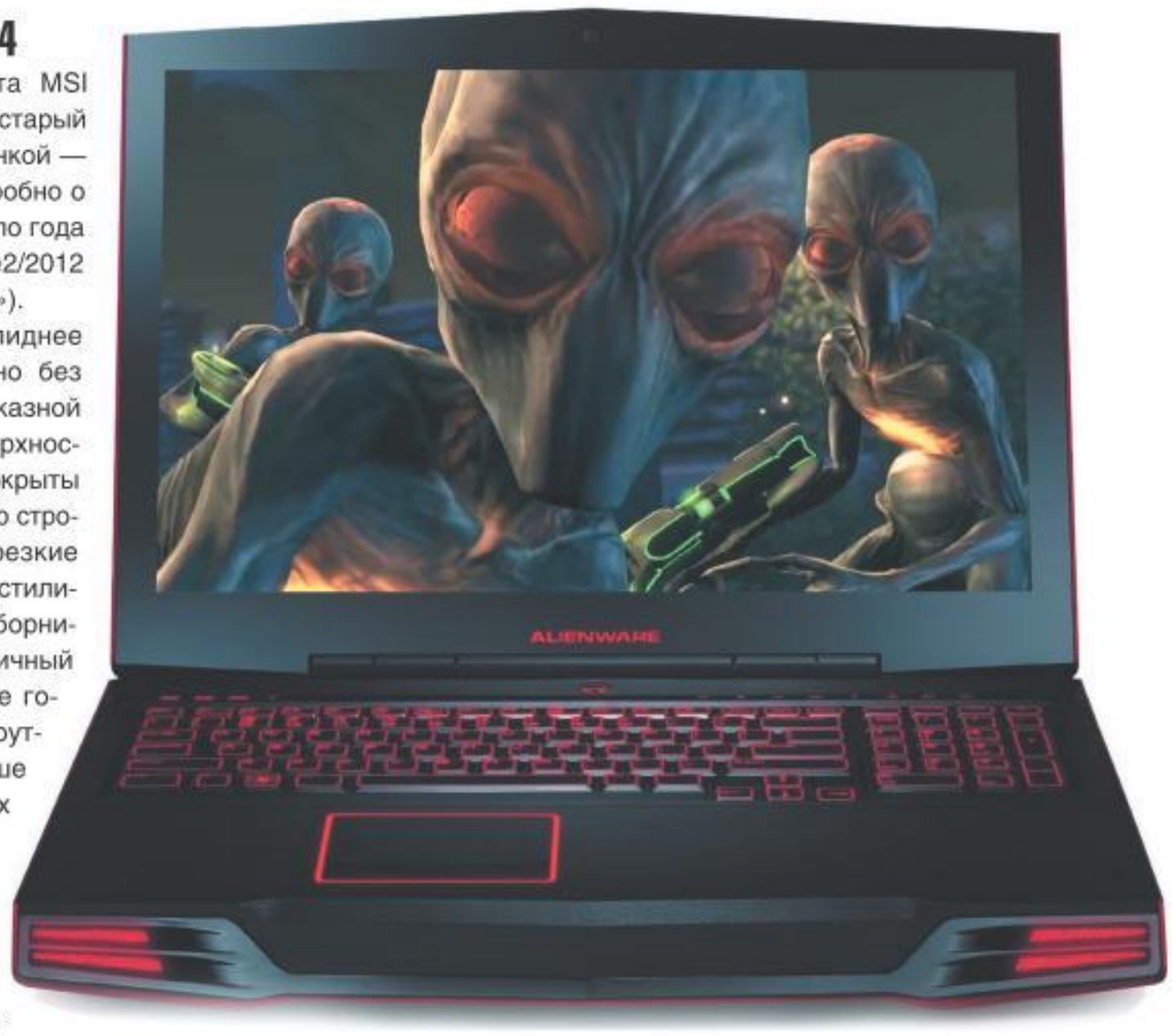
В основе GX60 лежит платформа AMD. Процессор — четырехъядерный **A10-4600M**, принадлежащий к новому поколению **Trinity** (см. врезку «Новинка от AMD»). Работает он на частоте 2,3 ГГц, но при благоприятных условиях, под напором Turbo Core 2.0, поднимается до 3,3 ГГц. Также у кристалла есть собственная видеокарта — **Radeon HD 7660G** с внушительными для встроенного чипа характеристиками: 384 SIMD-ядра на скорости 497 МГц, 24 текстурных блока, полная поддержка DirectX 11 и возможность выводить изображение на три монитора разом.

Бок о бок с A10-4600M трудятся 8 ГБ оперативной памяти DDR3-1333 МГц. Система, Windows 7 64-bit Home Premium, установлена на RAID-массив из пары SSD (!) по 128 ГБ каждый. Программы и игры предлагается хранить на обычном HDD емкостью 750 ГБ. Подход, конечно, немного странный и затратный, но в быстроте загрузки ноутбуку не откажешь: Windows запускается на раз, а копирование файлов занимает какие-то секунды.

Дискретная видеокарта в GX60 — топовая **AMD Radeon HD 7970M**. В отличие от интегрированного решения на архитектуре VLIW4 (Radeon HD 69x0) флагман сделан на основе Graphics Core Next, задействованной в настольной серии HD 7000. «В цифрах» камень примерно соответствует полноразмерной HD 7870: 1280 ядер на 1280 МГц, 64 текстурных блока, 32 ROP и 2 ГБ GDDR5 частотой 5000 МГц.

Dell Alienware M17x R4

В качестве конкурента MSI выступает еще один наш старый знакомый со свежей начинкой — **Dell Alienware M17x**. Подробно о нем мы рассказывали около года назад в «Игромании» №2/2012 (см. «Инопланетный гость»).



Выглядит M17x солиднее GX60. Корпус огромен, но без лишних выступов или показной агрессивности. Все поверхности, кроме основания, покрыты софттач-пластиком. Общую строгость нарушают лишь резкие скосы на передней грани, стилизованные под воздухозаборники динамики да симпатичный логотип на крышке в виде головы пришельца. Весит ноутбук порядочно — больше 4 кг, однако на гладких столах иногда умудряется проскальзывать.

Внутренняя часть M17x — это 17-дюймовый экран, глазок веб-камеры над ним, пара динамиков на нижней части, клавиатура и здоровый тачпад с двумя раздельными мягкими кнопками. Последний в использовании удобнее, чем у MSI, хотя поддержки мультитач ему не хватает.

Клавиатура получилась странной. Вроде все на месте — широкие клавиши, подогнанные вплотную друг к другу, отличная настраиваемая подсветка, стандартная раскладка, — но с пропорциями что-то намудрили. К примеру, с ходу сложно печатать вслепую, попадаешь не по тем кнопкам. Та же странность в играх: в шутерах поначалу упорно жмешь «3», когда нужна «2», и вместо переключения на оружие вдруг кидаешь под ноги ящик с боеприпасами. Конечно, за пару дней мелкая моторика нарабатывается и все возвращается на круги своя, но все равно как-то непривычно.

Своеобразные тут и дополнительные клавиши (беспроводные модули, мультимедиа, открытие дисковода), расположенные в правом верхнем углу. Они вырезаны прямо на корпусе, так что вслепую их, как и на GX60, не понажимаешь.

Дисплей

После матового GX60 воспринимать практически зеркальный экран M17x сложно. Отражает он вообще все, а при солнце откровенно слепнет. Зато по качеству и сочности выдаваемой картинки он на голову выше представителя MSI. В нашей версии M17x матрица была с разрешением 1600x900, однако варианты с Full HD в продаже есть — стоит только доплатить. Мало того, при необходимости Dell может установить и экран под NVIDIA 3D Vision.

Набор разъемов у Dell оригинальный. Так, на наушники выделены сразу два 3,5-мм джека. А еще в наличии HDMI-in для использования 17-дюймового дисплея с внешними устройствами типа плееров или планшетов. Порадовал и обязательный стандарт. На правой грани — два USB 3.0, кардридер и eSATA/USB Combo. На левой — еще два USB 3.0, D-sub, LAN, HDMI-out, DisplayPort, микрофонный вход и S/PDIF-out. Дисковод (DVD-RW) Dell поставила щелевой: мини-диски лэптоп не читает.

Звук в M17x воспроизводится силами аудиокарты Creative SoundBlaster Recon 3D, а не Realtek, как у MSI. А это значит, что M17x поддерживает EAX 5.0, всякие «улучшайзеры» и эмуляцию «звука вокруг» в наушниках. Общее звучание обеспечивается двумя динамиками, расположенными на передней грани. Играют они примерно на одном уровне с GX60. Забавный момент: из-за своего расположения громкоговорители заставляют немного вибрировать корпус, и в шутерах левая рука тактильно чувствует, с какой стороны что происходит. Случайность, конечно, но помогает быстрее ориентироваться в пространстве.

Внутри

За работу ноутбука отвечает связка Intel + NVIDIA. Управляет всем четырехъядерный процессор **Intel Core i7-3610QM**. Основан он на свежей архитектуре **Ivy Bridge** и благодаря Hyper-Threading способен работать с восемью потоками одновременно. Стандартная частота — 2,3 ГГц, но при должном охлаждении и помощи со стороны Turbo Boost 2.0 она может подняться до 3,2 ГГц. Бонусом к основным компонентам идет встроенное ядро **Intel HD Graphics 4000** с 16 вычислительными блоками и модулем QuickSync. Последний трудится над декодированием фильмов и умеет конвертировать их в нужный формат с умопомрачительной скоростью. В поддержку кристаллу стоят 8 ГБ памяти DDR3-1333 МГц. Под систему выделен SSD объемом 256 ГБ, под хранение файлов — классический жесткий диск на 1 ТБ.

За графику отдувается **NVIDIA GeForce GTX 680M**. В отличие от рассмотренной нами недавно GTX 670M, флагман сделан на архитектуре Kepler — той самой, что используется в последнем поколении настольных видеокарт NVIDIA. По характеристикам GTX 680M похож на взрослую GTX 670: чип GK104 с 1344 CUDA-ядрами, 2 ГБ GDDR5, 32 ROP, 64 текстурными блоками и интерфейсом PCIe 3.0. Единственное, частоты заметно ниже: 720 вместо 925 МГц на кристалле и 3600 против 6008 МГц на памяти. Надеяться на автоматический разгон через GPU Boost бесполезно — в мобильной версии он отключен. Заметим, что дискретная плата включается только при серьезной нагрузке, в офисных приложениях за вывод изображения традиционно отдувается Intel HD Graphics 4000.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран**: 17,3 дюйма (1600x900), LED-подсветка
- **Процессор**: Intel Core i7-3610QM (2,3-3,3 ГГц)
- **Память**: 8 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта**: NVIDIA GeForce GTX680M + Intel HD Graphics 4000 (встроенная)
- **Жесткий диск**: 1 ТБ (7200 об/мин), SSD (256 ГБ)
- **Связь**: Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LAN
- **Разъемы**: 4x USB 3.0, eSATA/USB Combo, LAN, D-sub, HDMI-in, HDMI-out, Mini DisplayPort, аудио
- **Операционная система**: Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно**: кардридер, веб-камера, изменяемая подсветка клавиатуры
- **Габариты**: 41x30,4x4,5 см
- **Вес**: 4,26 кг
- **Цена на октябрь 2012 года**: 88 750 рублей

ПЛЮСЫ

+ хорошая цветопередача
+ удобный тачпад
+ большое количество портов
+ приятный звук
+ необычные функции
+ достаточно тихий

МИНУСЫ

- высокая цена
- странная клавиатура
- иногда проскальзывает на гладких поверхностях

Синтетические тесты

3DMark 11

Модель	Graphics	Physics	Score	%
MSI GX60	5624	2665	4360	100%
Dell Alienware M17x	6259	7818	6204	111%

PCMark07

Модель видеокарты	Score	%
MSI GX60	2283	100%
Dell Alienware M17x	4873	213%

Соотношение цена/производительность

Модель	Производительность	Цена
MSI GX60	100%	100%
Dell Alienware M17x	172%	228%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	MSI GX60	Dell Alienware M17x
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	67,1	69,1
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	53,7	50,7
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	50,8	60,8
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	42	44,5
%	100%	105%

DiRT 2 (DX11)

Настройки	MSI GX60	Dell Alienware M17x
Ultra, 1680x1050, AF 16x	67,5	114,6
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	63,3	96,1
Ultra, 1920x1080, AF 16x	65,9	108,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	58,5	90
%	100%	160%

Just Cause 2 (DX11)

Настройки	MSI GX60	Dell Alienware M17x
High, 1680x1050, AF 16x	124,6	121,9
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	120,8	109,6
High, 1920x1080, AF 16x	121,7	110,3
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	118,2	97,2
%	100%	90%

Batman: Arkham City (DX11)

Настройки	MSI GX60	Dell Alienware M17x
Ultra, 1680x1050, AF 16x	35	66
Ultra, 1920x1080, AF 16x	33	64
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	13	35
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	12	34
%	100%	214%

Max Payne 3 (DX11)

Настройки	MSI GX60	Dell Alienware M17x
High, 1680x1050, AF 16x	27,6	83,9
Normal, 1680x1050, AF 16x	23,7	81
High, 1920x1080, AF 16x	24,6	77
Normal, 1920x1080, AF 16x	27	80
%	100%	313%

Тестирование

Оценивали мы ноутбуки по нашей стандартной методике. Сначала прогнали синтетические бенчмарки **PCMark07**, **3DMark 11**, а потом уже игровые **DiRT 2**, **Aliens vs. Predator**, **Max Payne 3** и **Batman: Arkham City**. К сожалению, ввести применяемую нами в одиночных тестах **Battlefield 3** не получилось, слишком у нее большой разброс кадров. Так что по этой игре отметим, что она отлично идет на GX60 с «высокими» настройками, а на M17x — в режиме «ультра».

Первые бенчмарки указали на основную разницу между двумя платформами — процессоры. В PCMark07 кристалл Intel ушел в отрыв с двукратным преимуществом. Следующий за ним 3DMark 11 подтвердил, что виновата в этом отнюдь не видеокарта: в пункте Graphics плата NVIDIA ушла вперед всего на 11%.

Проверка играми показала, что AMD даются все проекты, но, когда требуется мощный ЦП, параметры графики приходится прибирать. Лэптоп с трудом справился с Max Payne 3, на котором он демонстрировал в среднем по 25 fps, а также с Batman: Arkham City — 33 кадра. А вот Intel + NVIDIA ни разу не запросили пощады, практически во всех тестах выдавая двойное преимущество. Тот же Max Payne 3 разошелся до 80 fps, а Batman: Arkham City поднялся до 64 fps.

Победителем нашего тестирования однозначно стали Intel + NVIDIA. Поддержка в лице Core i7-3610QM дала GTX 680M невероятное преимущество, позволив запускать на лэптопе любые игры на самых высоких настройках. Платформа на AMD оказалась заметно слабее и часто пасовала в сложных ситуациях. Однако, справедливости ради, ни разу не опускалась ниже «играбельных» 25 fps.

Что же выбрать? Зависит от того, сколько вы готовы потратить. Если брать ноутбуки MSI, то GX60 в рассмотренной конфигурации обойдется в 39 000 рублей и для такой оснащенности — это отличные деньги. За топовый Dell Alienware M17x попросят 89 000 рублей. В версии от MSI подобная конфигурация будет стоить около 70 000 рублей.

Касаемо самих ноутбуков скажем следующее. Выбирать фаворита бессмысленно. У линейки MSI — образцовые экран и клавиатура. В рукаве Dell — отличный дизайн, производительная звуковая плата, необычные разъемы, более тихая система охлаждения и возможность заказать версию с поддержкой 3D Stereo.

● *Дмитрий Колганов*

БОЙКИЙ УНИВЕРСАЛ

Тестирование игровой мышки Logitech Optical Gaming Mouse G400

Прежде чем покупать игровую мышку, желательно определиться, для какого жанра она вам нужна и как много вы будете проводить времени за отстрелом компьютерной нечисти. Если, к примеру, вы любите шутеры, то стоит задуматься над большими и тяжелыми грызунами, стратегии — выбор лучше остановить на юрких малышах, нравятся MMO — однозначно многокнопочные модели с поддержкой сложных макросов. Однако что делать, если нужно универсальное устройство, с которым и офисной работой заняться можно, и в играх любого жанра не чувствовать себя ущемленным? Выход есть — универсальные эргономичные образцы вроде **Logitech Optical Gaming Mouse G400**.

Назад в будущее

Внешне Optical Gaming Mouse G400 похожа на легендарную MX518, только оформление поменялось: гладкая серая поверхность, черные вставки, повсеместный софттач. Форма необычная. Длина — добрых 13 см, ширина — 7 см, высота — 4,1 см. Гигант умещает практически всю ладонь, на столе остается лишь основание запястья. Спинка симметричная, без изгибов по бокам. Зато с обеих сторон есть глубокие впадины для мизинца и большого пальца, формирующих основной хват пальцами.

Клики вписаны в сравнительно широкую рамку корпуса, а не висят в воздухе, как это бывает у некоторых конкурентов. Из-за этого, если переместить ладонь немного вперед, кончики пальцев будут лежать не на клавишах, а на пластиковом ободке — придется подгибать первые фаланги. Из дополнительного оснащения отметим пару кнопок по левому боку, расположенных чуть выше большого пальца, две маленькие клавиши спереди и сзади скролла для изменения чувствительности и еще одну кнопку ближе к центру спинки.

Программное обеспечение

Программа управления Optical Gaming Mouse G400 нас впечатлила. Настолько продуманного, быстрого и легкого в освоении софта мы давненько не встречали. При старте Logitech Gaming Software подцепляет все подключенные устройства G-серии и выводит на экран изображение необходимой железки с отмеченными элементами. Кликаем по нужному и переходим к его настройке. Каждой клавише можно назначить любое действие, Windows-команду, запуск софта или макрос. Сенсор на 3600 dpi управляется с шагом в 50 dpi и позволяет выбрать четыре значения для переключения на лету. Разрешается подстроить и время отклика (в пределах от 125 до 1000 Гц).

Ну и последнее — автоматический поиск установленных в системе игр. Софт сканирует ваш жесткий диск и, если находит знакомый ему проект (из списка в 250 штук), тут же подгружает для него профили с зашитыми действиями персонажей или интерфейса.

Понравилась Optical Gaming Mouse G400 и в деле. Мышь приятна в управлении и хорошо лежит в руке. Клики достаточно легкие и срабатывают без ощутимых задержек. В играх модель не может похвастаться идеальным поведением (порой пропускает мелкие движения), но и грубых ошибок не совершает. Непривычен нам был только длинный ход колесика: для нажатия скролл надо утопить примерно на миллиметр.

●●●

Logitech Optical Gaming Mouse G400 — хорошая, добротная мышь. Качественная сборка, приятные материалы, удобное ПО и, самое главное, уверенная работа в играх любых жанров. При цене в 1690 рублей грызуну можно с чистой совестью выдавать награду «Лучшая покупка». Единственное, перед приобретением советуем «примерить» мышь еще в магазине — корпус у нее большой, да и форма своеобразная, в небольших ладонях может и не уместиться. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Сенсор:** оптический, 3600 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Кнопки:** 2 основных, 5 дополнительных, колесико-кнопка
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, профилей
- **Размеры:** 13x7x4,1 см
- **Цена на октябрь 2012 года:** 1690 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ удобно лежит в большой и средней руке
+ качественные материалы
+ очень удобное ПО

— МИНУСЫ —

– кабель без оплетки
– может не поместиться в маленькой ладони

ПОДАРОК АУДИОФИЛУ

Тестирование игровой звуковой платы ASUS RoG Xonar Phoebus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** C-Media CMI8888DHT (192 кГц/24 бит, 8 каналов)
- **ЦАП:** Texas Instruments Burr-Brown PCM1796, 192 кГц/24 бит, 123 дБ (фронтальные каналы, наушники); Cirrus Logic CS4362A 192 кГц/24 бит, 114 дБ
- **Количество каналов:** 7.1 в аналоговом и цифровом режимах
- **Интерфейс:** PCIe x1
- **Разъемы:** 5x 3,5-мм джек (акустика, наушники), 2x 3,5-мм джек (Line-in, микрофон), S/PDIF
- **Дополнительно:** пульт ДУ
- **Цена на октябрь 2012 года:** 6500 рублей

С массовым приходом встроенного в материнки звука о дискретных аудиокартах почти перестали вспоминать. Однако сейчас у нас есть отличный повод заказать на тесты дорогие наушники и колонки, достать с полок любимые диски с музыкой и вдоволь наиграться в Battlefield 3. В продаже появилась первая звуковая карта игровой линейки **ASUS Republic of Gamers — Xonar Phoebus** (читается как «Зонар Фобус»), ориентированная на любителей качественного звучания.

Знакомимся

Оформлена карта на пять с плюсом. Большая коробка, раскрашенная в фирменные темно-красные цвета, внутри — на толстом слое поролона — покоятся сама плата, выносной пульт управления, ворох инструкций, диск с драйверами и переходник с двух MOLEX на питающий 6-pin PCIe.

Само устройство — широкий (почти 10 см) черный кусок трехслойного текстолита, накрытый стальным экраном с замысловатой формы штамповкой, красным логотипом и светящимся синим названием. Под крышкой выстроилась вся элементная база: аккуратнейшие рядки процессоров, транзисторов и позолоченных «джеков», которые должны обеспечить 8-канальную акустику или наушники сопротивлением до 600 Ом.

За основу взята знаменитая ASUS Xonar Essence STX, которую мы тестировали в далеком 2009 году. Управляет всем кристалл **C-Media CMI888DHT**. Официальный сайт о его спецификациях умалчивает, но, судя по всему, перед нами улучшенная версия CMI8788 (Essence STX) со встроенной поддержкой интерфейса PCIe. А это значит, что в наличии все популярные кодеки, режим 192 кГц/24 бит и восемь каналов.

За преобразование цифры в аналог и отправку ее на фронтальные громкоговорители и наушники отвечают ЦАПы **Texas Instruments Burr-Brown PCM1796**, задействующие все возможности камня C-Media. Чтобы не сыпать голыми данными, скажем, что подобные «переводчики» ставят в Hi-Fi-аппаратуру, работающую с 24-бит потоком, — ресиверы, Blu-ray/SACD-плееры.

Дополнительные шесть колонок (тыловые, боковые, центральная и сабвуфер) обслуживаются контроллером **Cirrus Logic CS4362A**. Характеристики у него попроще: соотношение сигнал/шум 114 против 123 дБ у Burr-Brown. Впрочем, для «сурраунда» большего и не надо.

На раскачку высокоомных гарнитур стоит блок операционных усилителей **Japan Radio Corporation 2114** — не самый мощный, но при этом весьма качественный выбор. Отметим, что в отличие от Essence STX элементы жестко впаяны и не подлежат замене, так что поискать «свое» звучание не получится.

Все разъемы на плате распаяны на задней грани: четыре 3,5-мм джека для системы 7.1, два Line-in под внешние источники и микрофон, а также выходы на наушники и пульт ДУ. На внутренней части есть контакты для вывода портов на панель корпуса и подключения к Phoebus видеокарты или ТВ-тюнера. Опция нужна, к примеру, если вы пускаете картинку по HDMI, а звук хотите вывести по аналоговому тракту.

Общение с ПК

Для функционирования Phoebus нужен один PCIe x1 на материнской плате, свободный 6-pin PCIe от блока питания и фирменный софт. Последний, как и полагает-

ТЕСТОВАЯ АКУСТИКА

Для того чтобы прочувствовать каждый нюанс в звуке аудиоплат, оценить влияние настроек и рассказать обо всем этом, нам пришлось вооружиться дорогими колонками и парой наушников.

Акустику мы взяли у компании **Edifier** — **S2000**. Это огромные настольные колонки, оснащенные 1-дюймовым твиттером, 5,5-дюймовым среднечастотником и фронтальным фазоинвертором. За подачу сигнала отвечает внешний усилитель с двумя линейными входами, регуляторами низких/высоких частот и громкости звука и возможностью пропустить сигнал в режиме Bypass. Управляться система может и с комплектного пленочного пульта ДУ. Интересно, что при таком методе ручки на усилительном блоке поворачиваются при помощи моторчиков. Звучит S2000, как и вся продукция Edifier, крайне чисто и аккуратно. Динамики стараются донести композиции до слушателя в том виде, в котором они были задуманы еще при записи, ничего не украшая и не добавляя. Стоимость системы — около 16 000 рублей.

В качестве испытательных наушников выступили две модели. Первая — **Sennheiser HD 280 Pro**, умудрившаяся у нас два раза получить выбор редакции. Мониторы выделяет отличная динамика и сравнительно ровная для цены в 5000 рублей АЧХ. В недостатках числятся недорогие (но при этом на удивление надежные) материалы, повышенное давление на голову и слабые низкие частоты.

Вторая модель — набор **STAX**, состоящий из внешнего усилителя **SRM-323** и наушников **SR-307**. Суммарная стоимость составляет 73 000 рублей. Ценник, конечно, запредельный, но и детальность, и качество проигрывания — на недосягаемой высоте. Секрет этой фирмы — электростатическая конструкция. Вместо стандартных динамиков с тяжелой сердцевиной и мотором используется оригинальная схема с тончайшей пленкой, дрожащей под действием напряжения.

ся топовой карте, — красочная и многофункциональная программка, разбитая на две части. Первая — большое окно по центру, наглядно представляющее, что именно вы сейчас будете менять. Вторая — список по левому краю, открывающий доступ к оборудованию по мере его подключения.

По щелчку на «наушниках» в основном отделе появляются простые настройки вроде подбора усиления по каналам. При клике правой клавишей выползает меню с вариантами сопротивления, опорной частоты и битности сэмплирования, а также эмуляции «звука вокруг» и эффектов реверберации, представленных в двойном виде.

Есть разработка ASUS Xear, способная убрать вокал из песен или раскидать стереокартину по шести виртуальным колонкам, и лицензированная Dolby PCEEv4 с десятиполосным эквалайзером и еще одним способом «расширения». Работает все на высоком уровне, но пользоваться «улучшалками» есть смысл, только если гарнитура не справляется со своими задачами. На качественной аппаратуре вылезает слишком много цифрового шума и звонких призвуков.

В разделе акустики, помимо вышеперечисленного, есть опция Flex Bass II, представляющая собой ограничитель низких частот (Subsonic). С его помощью можно не пустить на саб ненужную лично вам информацию. К примеру, слушаете вы живую музыку, в которой самый «бубнящий» инструмент (допустим, контрабас) играет на 50 Гц. Выставляете фильтр и отсекаете весь диапазон под этой частотой. Таким образом, вы разгружаете динамик, сокращаете его ход и получаете более четкое воспроизведение «полезных» данных.

Интересные находки присутствуют и в области работы с микрофоном. Связаны они с комплектным пультом, небольшой пластиковой коробочкой, подключаемой к трем выходам на панели ввода/вывода звуковой платы: наушники, микрофон, управление. Сам пульт ограничивается колесом громкости гарнитуры, со спрятанной кнопкой отключения захвата звука, двумя подсвечиваемыми 3,5-мм джеками и парой встроенных приемников. Последние, помимо прямого назначения, отвечают за несколько необычных функций: с их поддержкой Phoebus может заглушить посторонние шумы, отправив их в линию в противофазе, или, если в комнате много народу, выделить именно ваш голос.

А вот что касается записи — Phoebus предложить нечего. Как и у всех мультимедийных представителей, задержки превышают все разумные пределы.

Прослушивание

Если сравнивать качество Phoebus со встроенным Realtek (Gigabyte GA-X58A-UD3R), то это не просто шаг вперед, а мощный прыжок, тянущий на олимпийский рекорд. Разница легко обнаруживается практически на любой аппаратуре.

ПЛЮСЫ

+ высочайшее качество звука
+ пульт ДУ для наушников
+ подсвечиваемые разъемы
+ отличное меню управления
+ большие возможности по настройке звука

МИНУСЫ

– высокая цена
– для работы нужно питание по 6-pin PCIe

Наушники Sennheiser HD 280 Pro — получайте отличную раскачку 64-омных динамиков, хороший плотный саунд и кучу настроек, с чьей помощью можно подтянуть не слишком выразительные низкие частоты этой модели. Берем комплект электростатических STAX — режим Bypass (долой все «улучшайзеры»), и у нас чистейший сигнал, который показывает все, на что способны эти электростаты. На выходе стоит набор 2.0? Не вопрос, подтягиваем частоты до уровня громкоговорителей, ограничиваем уровень баса и заставляем акустику работать на пределе возможностей. При этом никаких вам искажений, шумов или смазанности, все предельно четко и честно.

Что с играми? Тут вообще отдельная песня. С колонками разрешается выделить интересующие детали, к примеру, взрывы или бег. С наушниками — включить виртуализацию объемного звука и получить реальную картину творящегося вокруг вас. Да, выстрелы в том же Battlefield 3 становятся слишком звонкими, смещается баланс, но зато идеально определяется, с какой стороны что происходит. Вот спереди, справа, прополз тяжелый танк, сзади, слева, осторожно шагает медик, где-то за углом отчетливо слышно переругивание автоматов, вот совсем рядом щелкнула пуля снайпера.

Нет претензий и к микрофонам: «шумодав» трудится на совесть, а встроенные в пульт ДУ приемники позволяют не заморачиваться поиском гарнитуры.

●●●

Xonar Phoebus — уникальная плата. Да, у ASUS уже были похожие предложения в лице Essence STX для наушников и систем 2.0, и Xonar Xense с приличной гарнитурой в комплекте. Но все они больше ориентировались на фанатов качественной музыки и фильмов, практически ничего не предлагая игрокам. Получалось, что композиции запускались на одной карте, а игры — на другой, что выливалось в вечные трудности с драйверами, переключениями и лишней коммутацией. Больше этих проблем не будет: все есть на одном кусочке текстолита. Пожалуй, единственная загвоздка — цена. Отдать за Phoebus надо 6500 рублей. Для тех, кто уже давно «заболел» звуком, это нормальный ценник, остальным мы предлагаем обратить внимание на вторую часть нашего теста и познакомиться с бюджетными вариантами ● ***Дмитрий Колганов***

БЮДЖЕТНЫЕ ВАРИАНТЫ

Тестирование звуковых карт ASUS Xonar DSX и Xonar DGX

Помимо топовой Xonar Phoebus, в линейке ASUS появилась еще пара звуковых плат, но уже начального уровня. Расскажем, что они могут предложить и стоит ли менять на них встроенный Realtek.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS XONAR DGX

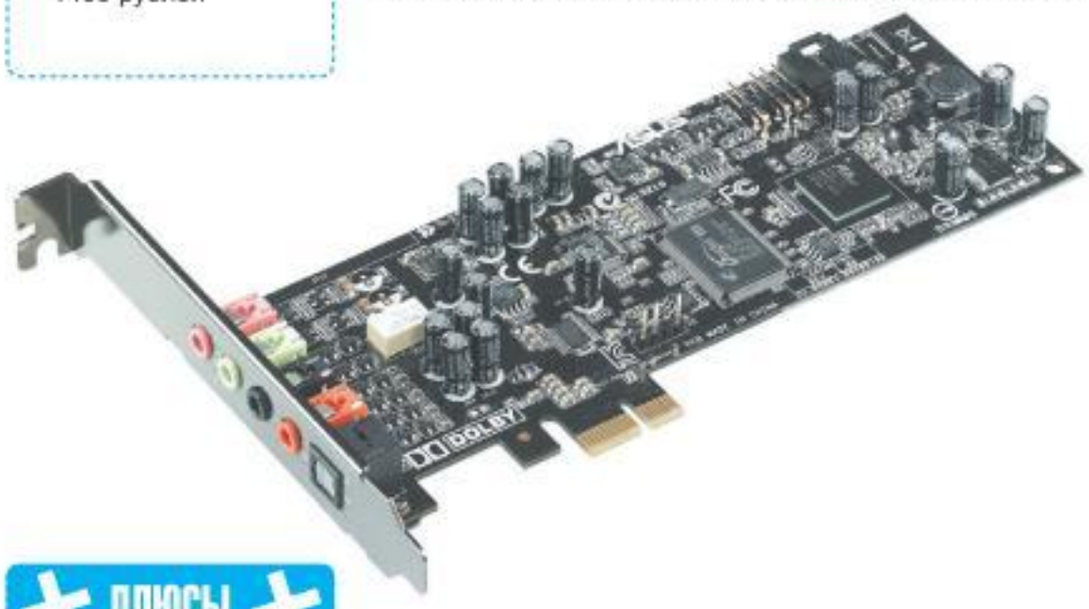
- **Процессор:** C-Media Oxygen HD CMI8786 (96 кГц/ 24 бит, 6 каналов)
- **ЦАП:** Cirrus Logic CS4361, 192 кГц/24 бит, 105 дБ (фронтальные каналы, наушники)
- **Количество каналов:** 5.1 в аналоговом и цифровом режимах
- **Интерфейс:** PCIe x1
- **Разъемы:** 3x 3,5-мм джек (акустика, наушники), 3,5-мм джек (Line-in, микрофон), S/PDIF
- **Цена на октябрь 2012 года:** 1400 рублей

ASUS Xonar DGX

Модель **Xonar DGX** ориентирована на работу с 5.1-звуком и наушниками начального уровня. Поставляется карта в небольшой коробочке, внутри которой лежат краткая инструкция, планка для HTPC-корпусов и диск с драйверами.

Сама плата — узенькая (всего 5,5 см) полоска текстолита, умещающаяся в любом корпусе. Все элементы расположились на верхней части, защитных экранов не предусмотрено. Управляет всем достаточно старый и хорошо известный процессор **C-Media Oxygen HD CMI8786**, понимает все современные форматы звука, справляется с **Dolby Headphone** и может обрабатывать сигнал в режиме 96 кГц/24 бит.

В качестве ЦАП используется **Cirrus Logic CS4361** — отвечает за все шесть каналов. Как и Phoebus, DGX рассчитана на дружбу с высокоомными наушниками, так что на выход в линию стоит еще и усилитель **Texas Instruments DRV601**, обеспечивающий достаточную мощность для образцов сопротивлением до 600 Ом.



С компьютером плата общается по PCIe x1, дополнительного питания не нужно. Софт выглядит проще, чем у Phoebus, однако по функциональности уступает не сильно: эквалайзер, реверберация, караоке, Flex Bass, изменение голоса VocalFX и виртуализация «объема» от Dolby Laboratories.

По качеству звука DGX находится примерно на одном уровне с Realtek. В сложных композициях, с инструментами на заднем плане, она не заморачивается с честным воспроизведением и сводит музыкантов в одно целое. Есть свои нюансы и с низкими частотами — бас-гитара часто скатывается в гул. Проблемы и с наводками: колесика мышки, как это бывает на встроенных чипах, конечно, не слышно, но поскрипывания жесткого диска иногда пробиваются. Виновато в этом как отсутствие экранирования, так и невысокое соотношения сигнал/шум ЦАП — всего 105 дБ. Особенно это заметно на хороших наушниках в играх — устойчивый цифровой шум там, где, по идее, должна быть тишина. Впрочем, среднего класса динамиков это не касается, их система не настолько чувствительна, чтобы замечать такие мелочи.

+ ПЛЮСЫ +

+ множество настроек
+ виртуализация «звука вокруг»
+ поддержка высокоомных наушников

— МИНУСЫ —

– на качественной акустике появляется слишком много шумов

ASUS Xonar DSX

Xonar DSX стоит на ступеньку выше DGX. Отличает ее элементная база. Во-первых, тут есть процессор **ASUS AV66**, под которым скрывается **C-Media CMI 8788**. Помимо частоты сэмплирования (192 кГц / 24 бит) и возможности работы с восемью каналами, его выделяет расширенная поддержка форматов DTS, вплоть до топовых кодеков, использующихся в Blu-ray-записях. Интереснее выглядит и набор ЦАПов: на фронтальные два канала отправлен **Wolfson WM8766G**, а на тылы, сабвуфер, боковые колонки идет **Wolfson WM8776** с более высоким, чем у DGX, соотношением сигнал/шум. А вот в чем DSX уступает, так это неумением работать с хорошими наушниками — встроенного усилителя нет. Зато можно менять операционные усилители на фронтальном выходе, подбирая звук под себя. Еще один плюс DSX — раздельные порты на наушники и колонки, не нужно мучиться с переходниками или переключением кабелей.

Управляющая программа копирует ту, что мы видели для DGX. Отличие только в том, что на этот раз за эмуляцию «звука вокруг» отвечают технологии DTS. По качеству звучания плата далеко ушла от DGX: бас-гитара приобрела нормальный окрас, а шумов стало меньше. Так, фон в играх совсем пропал, а скрип жесткого диска снизился до минимума.

Рассматривать бюджетные карты как реальную альтернативу встроенным кристаллам Realtek можно лишь с большой натяжкой. С хорошей аппаратурой не справляются ни те, ни другие, а на недорогих колонках разница настолько невелика, что выкладывать деньги за чуть лучшее звучание некоторых инструментов не самый разумный выбор, лучше уж сразу брать платы классом выше. Зато что касается богатства настроек — дискретные решения на голову превосходят интегрированные. Тут и человеческие эквалайзеры, и вшитые декодеры, и возможность эмулировать «звук вокруг», и, самое главное, поддержка высокоомных гарнитур (Xonar DGX), многоканальных систем и раздельных выходов (в случае Xonar DSX) для наушников и фронтальной акустики.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS XONAR DSX

- **Процессор:** C-Media CMI 8788 (192 кГц/24 бит, 6 каналов)
- **ЦАП:** Wolfson WM8766G, 192 кГц/24 бит, 107 дБ (фронтальные каналы, наушники), Wolfson WM8766, 192 кГц/24 бит, 107 дБ
- **Количество каналов:** 7.1 в аналоговом и цифровом режимах
- **Интерфейс:** PCIe x1
- **Разъемы:** 4x 3,5-мм джек (акустика, наушники), 3,5-мм джек (Line-in, микрофон), S/PDIF
- **Цена на октябрь 2012 года:** 1800 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ практически нет посторонних шумов
+ множество настроек
+ виртуализация «звука вокруг»
+ раздельный выход на наушники и акустику
+ можно менять операционные усилители

— МИНУСЫ —

– нет поддержки высокоомных наушников

КОНСОЛЬНЫЙ МОНИТОР

Тестирование Sony PlayStation 3D Display

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 24 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Подсветка:** светодиодная
- **Частота развертки:** 240 Гц
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, компонентный, RCA, 3,5-мм джек (наушники)
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, SimulView, две игры в комплекте, динамики
- **Цена на октябрь 2012 года:** 18 000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ высокое качество картинки
+ поддержка любого типа внешних источников
+ полная совместимость с PlayStation 3
+ функция SimulView
+ отличная комплектация

— МИНУСЫ —

– нельзя повесить на стену
– сильно бликует
– всего 2 разъема HDMI
– высокая цена

Летом этого года **Sony** представила оригинальный дисплей для **PlayStation 3**. Модель диагональю 24 дюйма адаптировали под работу с консолью и, самое главное, научили поддержке 3D Stereo, доступному на приставке по HDMI. Мы решили познакомиться с новинкой поближе и рассказать вам, что же такого придумали японцы.

Большая PSPgo

Комплектация у модели богатая. Считаем. Первое — качественный кабель HDMI 1.4a. Второе — два диска с **Gran Turismo 5** и **Killzone 3** (обе поддерживают стереоизображение и уникальную технологию SimulView). Третье — затворные очки в количестве двух штук (не придется тратиться на еще одну пару для друга).

Сам дисплей нам напомнил гипертрофированную PSPgo в сложенном состоянии. Четкий прямоугольник с круглыми боковинами со спрятанными в них динамиками. Вся лицевая часть закрыта стеклом, так что бликует PlayStation 3D Display нещадно, но при этом и показывает из-за этого на пять с плюсом. Несмотря на то, что установлена TN-матрица с разрешением 1920x1080, насыщенность цветов превышает все разумные пределы. Стоящие рядом 24-дюймовки с аналогичным строением — отдыхают.

На стол конструкция опирается массивным прямоугольным основанием с одной степенью свободы: панель можно отклонить от себя. Регулировок по высоте или повороту не предусмотрено. Входных разъемов у PlayStation 3D Display не то чтобы много, но должно хватить на большинство типичных ситуаций. Сзади, по правому боку, расположены пара HDMI, компонентный набор, два RCA («тюльпаны») и выход на наушники. Под ними свое место нашли клавиши управления: питание, громкость, вызов меню и режим 3D Stereo. При нажатии на любую из них в правом нижнем углу всплывает подсказка о том, какая кнопка и за что отвечает, — не надо запоминать на ощупь. Настройки логичные: всего три уровня со всеми основными параметрами, как для изображения, так и для звука.

Работает монитор с затворной технологией, так что очки получились весьма тяжелыми. Из-за того, что корпус практически полностью сделан из грубого пластика, понадобится какое-то время на привыкание. Встроенных аккумуляторов, по словам Sony, хватает на 60 часов работы. Правда это или нет, утверждать не беремся, но в процессе тестирования они ни разу не сели.

В две пары

Что касается основного назначения — дружбы с PlayStation 3 — никаких вопросов. Консоль резво соединяется с монитором и только спрашивает вначале, какое разрешение выдавать, и уточняет размер матрицы. Собственно, на этом вся подготовка заканчивается. К сожалению, автоматически раскладывать сцену на три измерения, как это делают карты NVIDIA, PS3 не умеет, так что глубина будет только в подготовленных к этому проектах. На момент тестирования их количество достигало 54 штук.

Впечатления от 3D Stereo на PS3 можно описать такой фразой: «круто, но хочется большего». Все работает, все прекрасно, глубина чувствуется, но есть пара неприятностей. Первая: при переходе в стереорежим консоль скидывает разрешение до 720p. Вторая: приставке уже шесть лет, и в играх все еще применяются имитации объектов, выполненные в качестве текстур на плоском фоне (задники, растительность). На простых экранах это не заметно, а вот в 3D Stereo бросается в глаза.

Зато PlayStation 3D Display может похвастаться функцией SimulView. Предназначена она специально для тех, кто любит поиграть в компании с другом не по сетке, а на одном диване. Обычно в таких случаях все осложняется тем, что изображение на телевизоре делится пополам. С SimulView каждый участник получает свою картинку на полный экран. Технология функционирует и выглядит впечатляюще, хотя есть некоторые проблемы с гостингом (иногда проскакивают кадры соседа) и с малым числом поддерживающих этот режим проектов (пока всего шесть игр).

●●●

Дать однозначную оценку PlayStation 3D Display сложно. Вроде бы все классно: богатая комплектация, отличная цветопередача, необычные технологии. Но чувствуется, что Sony немного опоздала. Во-первых, с габаритами. Диагонали в 24 дюйма не хватает для нормальной передачи стереоскопии. Как показала практика, эффекты с вылетающими на зрителя объектами начинаются с 27 дюймов. Во-вторых, смущает цена — 18 000 рублей. Для справки: столько же сейчас стоят образцы с большими размерами матриц. Мало того, добавив 5000 рублей, уже можно посматривать в сторону 42-дюймовых плазм Panasonic с поддержкой 3D Stereo. Конечно, такой шикарной комплектации конкуренты не предлагают, но глубина погружения у них гораздо выше.

В связи с этим PlayStation 3D Display нам видится как хороший выбор для тех, кому нужно универсальное и при этом компактное решение, обслуживающее сразу и консоль, и компьютер. В подобном ключе новинка выглядит очень заманчиво. ● *Дмитрий Колганов*

Особое внимание уделим шести боковым клавишам, сгруппированным в три пары. Их можно программировать как с помощью фирменного софта, так и записывать макрокоманды на лету, используя кнопку MR. Количество функциональных значений можно умножать на три — спасибо поддержке трех профилей.

Клавишу «Windows» и контекстное меню можно отключить на время игры, чтобы случайно не нажать их в пылу сражения.

Logitech Gaming Keyboard G105 совмещает в себе классическую раскладку с интересным дизайном и расширенной функциональностью. Черная расцветка традиционна для современных клавиатур, но дизайнеры компании внесли некоторое разнообразие, использовав серебристо-серые клавиши для стрелок и связки WASD. Сила срабатывания клавиш оптимальна для игр и работы, при этом уровень шума от нажатий минимален. Функциональный блок обладает двойным назначением, достаточно зажать Fn-клавишу на манер ноутбучных клавиатур.

Регулируемая подсветка красного цвета станет идеальной помощницей во время ночных бдений, а если после многочасовых битв совсем зарябит в глазах, ее можно убавить и даже отключить.

Твое тактическое преимущество!

Обзор геймерских обновок от Logitech: мышь Logitech G600 MMO Gaming Mouse и клавиатура Logitech Gaming Keyboard G105

Когда-то играть в игры было легко и просто, для этого не требовались даже мышки. С тех пор мир компьютерных развлечений заметно эволюционировал и во многом усложнился. Shortcut'ы встречаются не только в рабочих приложениях, в играх они применяются по полной программе, что, несомненно, усложняет управление. Для оптимизации игрового процесса производители периферии смекнули, что пора дать пользователю возможность программировать клавиши мыши и клавиатуры, а еще лучше — снабдить манипуляторы дополнительными кнопками. И **Logitech** идет в ногу со временем, предоставляя нам, пользователям, современное орудие победы!

Logitech G600 неспроста получила приставку MMO Gaming Mouse. Мышь обладает оригинальным дизайном, приятна на ощупь, а также оснащена дополнительными кнопками и памятью для трех профилей. Современный сенсор с возможностью гибкой настройки чувствительности (200-8200 dpi), частота опроса USB-шины до 1000 Гц и подошва с минимальным коэффициентом трения обеспечивают точное позиционирование сенсора и идеальное скольжение по любой поверхности.

Фирменный софт Logitech Gaming Software открывают широчайшие возможности по настройке мыши, программированию кнопок и выбору подсветки. Мышь отлично лежит в руке, а ее продуманная форма позволяет часами играть с комфортом.

Встроенная память способна вместить 3 профиля, которые можно редактировать. При смене профиля меняется подсветка G-блока и ее режим (настраивается пользователем).

Дополнительные кнопки расположены сбоку и насчитывают 12 штук, разбитых на две основные группы. Плюс к этому функция G-Shift позволяет вдвое увеличить количество действий, которое можно назначить на каждую клавишу.

На правах рекламы

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Есть такой термин «покупатель из правой колонки» — в первую очередь смотрит на цену и только потом на характеристики товара. Как минимум последние два месяца производители революционными «железками» нас не балуют, зато отлично работают на понижение стоимости. Собрать компьютер, выдающий по 30 fps в любой современной игре, теперь не так уж и дорого.

Основные изменения этого месяца

- Оснастим все конфигурации более быстрой оперативной памятью.
- Жесткие диски продолжают терять в стоимости, так что заменяем модели по 500 ГБ на представителей с 1 ТБ, а часть конфигураций оснащаем накопителями на 2 ТБ.
- Видеокарты MSI на базе чипов **GeForce GTX 660 Ti** и **670** из конфигураций «Смерть тормозам» и «Займи, но купи!» оснащены мощными системами охлаждения и могут похвастаться отличным заводским разгоном.
- На смену кулеру **Thermalright Silver Arrow** в «Тебя я видел во сне» приходит **Noctua NH-D14 SE2011**. По эффективности он не уступает, зато поставить его гораздо проще.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-3960X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	29 700
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 14 см, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3190
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	13 200
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц CORSAIR Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	28 520
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N690D5-4GD-B (GeForce GTX 690, 915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	65 600
SSD: 960 ГБ OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	43 420
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Hitachi DeskStar IDK H3IK40003272SW (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ) в режиме RAID1	15 700
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3 680
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	9000
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (пров., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Microlab H600 (5.1, 5x 32 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	12 950
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	**329 050**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-6200 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4230
Кулер: Ice Hammer IH-4700 (алюминий + медь, 120 мм, 700-1500 об/мин, 15-28 дБ)	1540
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA- UD3 rev 1.2 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3930
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9B)	1860
Видеокарта: MSI N670 PE 2GD5/OC (GeForce GTX 670, 1019-1097/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 870
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3170
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	810
Корпус: NZXT H2 (ATX, 3x120 мм, USB 3.0, 3x USB 2.0, eSATA, аудио, док-станция для 3,5" SATA HDD, управление оборотами вентиляторов)	3680
Блок питания: OCZ Fatal1ty 750FTY-UN (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 4+4-pin, 8-pin, 4x 6+2-pin, подсветка)	3100
Системный блок:	**35 190**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G19 (проводная, 104 основных + 27 дополнительных клавиш, подсветка, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4600
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	5950
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 300
Системный блок и периферия:	**60 990**
Замена ЦП: AMD FX-8150 Black Edition (Zambezi, Socket AM3+, 3,6 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	980
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6980
SSD: 90 ГБ OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-90G (SATA Rev 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 525 МБ/с)	3580
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**75 600**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7260
Кулер: Ice Hammer IH-4700 (алюминий + медь, 120 мм, 700-1500 об/мин, 15-28 дБ)	1540
Системная плата: ASRock Z77 Extreme4 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub, HDMI, аудио)	4850
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9B)	1860
Видеокарта: MSI N670 PE 2GD5/OC (GeForce GTX 670, 1019-1097/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 870
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2400
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	810
Корпус: Aerocool VS-4 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1680
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2270
Системный блок:	**35 550**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	4600
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	7150
Монитор: Samsung S27A750D (TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, HDMI, DisplayPort, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	15 450
Системный блок и периферия:	**64 700**
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2340
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6980
SSD: 90 ГБ OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-90G (SATA Rev 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 525 МБ/с)	3580
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**80 050**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2670
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	550
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2170
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1150
Видеокарта: Palit NE5X660S1049-1060F (GeForce GTX 660, 1006-1072/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6870
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2410
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	810
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1330
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1430
Системный блок:	**19 390**
Мышь: A4Tech XL-750MK (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN MS-915 (2.1, 2x 8 Вт + 10 Вт, 50-20 000 Гц)	1700
Монитор: ASUS VS247H (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, выход на наушники)	7250
Системный блок и периферия:	**29 610**
Замена ЦП: AMD FX-4170 (Zambezi, Socket AM3+, 4,2 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1000
Замена видеокарты: MSI N660 Ti PE 2GD5/OC (GeForce GTX 660 Ti, 1019-1097/6008 МГц, 2ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2940
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9B)	710
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**36 710**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Pentium G2120 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2900
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	550
Системная плата: Gigabyte GA-B75-D3V (ATX, Socket LGA1155, Intel B75, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, SATA Rev. 3, mSATA, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, D-sub, DVI, аудио)	2340
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1150
Видеокарта: Palit NE5X660S1049-1060F (GeForce GTX 660, 1006-1072/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6870
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2410
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	810
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1330
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1430
Системный блок:	**19 790**
Мышь: A4Tech XL-750H (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45-25 000 Гц)	1950
Монитор: ViewSonic V3D231 (LED, TN+Film, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	9100
Системный блок и периферия:	**32 110**
Замена ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	770
Замена видеокарты: MSI N660 Ti PE 2GD5/OC (GeForce GTX 660 Ti, 1019-1097/6008 МГц, 2ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2940
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9B)	710
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**38 980**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-4170 (Zambezi, Socket AM3+, 4,2 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3670
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	740
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2170
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9B)	1860
Видеокарта: MSI N660 Ti PE 2GD5/OC (GeForce GTX 660 Ti, 1019-1097/6008 МГц, 2ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9810
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2400
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	810
Корпус: Aerocool VS-9 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1650
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 210**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G110 (пров., 104 осн. + 25 доп. клавиш, подсв., USB-хаб)	2550
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4450
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub, DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9650
Системный блок и периферия:	**43 410**
Замена ЦП: AMD FX-6200 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	560
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670OC-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3060
SSD: 60 ГБ OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 535 МБ/с)	2460
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**52 240**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3670
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	740
Системная плата: MSI ZH77A-G43 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/2000/2200/2400 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	2750
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9B)	1860
Видеокарта: MSI N660 Ti PE 2GD5/OC (GeForce GTX 660 Ti, 1019-1097/6008 МГц, 2ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9810
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2410
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	810
Корпус: Aerocool VS-9 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1650
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 800**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (пров., 104 осн. + 18 доп. клавиш, подсв. USB-хаб)	2850
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	4700
Монитор: Samsung S23A700D (LED, TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², DVI, HDMI, 3D Stereo, аудио)	10 650
Системный блок и периферия:	**43 550**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3590
Замена видеокарты: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3060
SSD: 60 ГБ OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 535 МБ/с)	2460
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**57 410**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

В обзорах современных материнских плат часто встречаю аббревиатуру UEFI. Как пишут, это графическая оболочка для BIOS, существенно облегчающая программный «тюнинг» железа и улучшающая внешний вид системы ввода-вывода. Но буквально за пару месяцев до этого многие писали про 3D BIOS. Получается, что у пользователя есть выбор между двумя UI?

Чтобы ответить на этот вопрос, нам придется разобраться, что же вообще такое **UEFI** (Unified Extensible Firmware Interface). С чисто пользовательской точки зрения он действительно выглядит как графическая оболочка для старого BIOS, который вместо унылого синего экрана с желтыми строчками обзавелся красивыми иконками, анимацией, нормальным разрешением и работой с мышкой. Однако UEFI — это гораздо более сложная и глубокая разработка, нежели просто симпатичное меню. Он полностью заменил BIOS и, по сути, является небольшой операционной системой, загружаемой до старта основной ОС. UEFI получает контроль над всеми устройствами, позволяя не только использовать возможности вашей видеокарты, но и свободно выходить в интернет и даже запускать приложения (к примеру, простенькие игры, встраиваемые в материнки от MSI).

Впервые о новом подходе к загрузке заговорили еще в 1998 году, только назывался он **Intel Boot Initiative** и предназначался для серверов на базе процессоров **Itanium**. В 2000 году программа получила название EFI, а в 2005-м передана в ведение объединения **UEFI Forum**, в который вошли **Apple**, **IBM**, **Microsoft** и ряд других крупных компаний.

Основные достоинства UEFI — поддержка практически всего существующего на сегодняшний день железа, умение работать с жесткими дисками объемом больше 2 ТБ и возможность безопасного запуска с проверкой цифровых подписей (исключает проникновение вирусов).

Что же касается **3D Bios**, то это «графическая оболочка» для UEFI на материнских платах **Gigabyte**. Ее главная гордость — оригинальное меню настройки режимов работы компонентов. В основном окне выводится фотография вашей материнки, и для перехода, к примеру, к опциям кристалла достаточно щелкнуть в нужном месте нарисованной микросхемы.

Вы часто говорите, что в той или иной клавиатуре можно отключить клавишу «Windows». Если она так мешает, зачем же производители ее настойчиво пихают во все клавиатуры?

Ругаемся мы на эту клавишу только применительно к ее работе в играх. Так как она располагается рядом с часто используемыми «Ctrl» и «Alt», то временами на нее нечаянно нажимаешь и вызываешь меню «Пуск», попутно сворачивая игру. Однако в обычной жизни «Win» здорово помогает, на нее завязано множество удобных сочетаний:

— «Win+D» — сворачивает/разворачивает все окна.

— «Win+E» — «Проводник».

— «Win+R» — «Запуск/Run», быстрый доступ к командам и сетевым ресурсам.

— «Win+F» — «Поиск».

— «Win+L» — переключает на экран выбора пользователя и ввода пароля.

— «Win+M» — сворачивает/разворачивает все окна, но не задевает диалоговые окна; удобно, если где-то выскочило окошко с ошибкой: все программы свернутся, а сообщение останется.

— «Win+Pause Break» — «Параметры системы».

— «Win+Tab» — переключение между значками в панели задач.

В общем, функций у «вредной» клавиши предостаточно, и они сильно упрощают процесс управления компьютером. По нашему мнению, выкорчевывать столько «полезностей» из клавиатур не стоит, а вот давать возможность временно отключать клавишу — это правильное решение.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

Как известно, разгон процессора приводит к росту тепловыделения. Однако это не помешало тайваньскому оверклокеру Андре Янг разогнать AMD FX-8150 до 8709,1 МГц! Логично спросить, каким образом будет осуществляться охлаждение камня при такой внушительной частоте? Тайванец всю жизнь будет лить азот на теплораспределитель или же понизит скорость для комфортной работы?

Назвать список использованного оборудования практически невозможно, потому что оно изготавливается на заказ в единичном экземпляре и является главной тайной любого оверклокера. Если в общих чертах, то, чтобы добиться таких скоростей, понадобится специальный стакан, наполненный жидким азотом.

С длительностью работы ситуация обстоит следующим образом. Для функционирования на подобной частоте действительно придется постоянно доливать азот, поскольку жидкость эта кипит и испаряется уже при температуре -195,8 °C. Однако надо понимать, что играть на таких настройках никто не будет. Вообще, в данной дисциплине (высшая скорость) достаточно просто запустить систему и снять скриншоты с подтверждением. Скорее всего, на 8,7 ГГц процессор не сможет пройти ни одного бенчмарка. Так, к примеру, на момент написания этого материала максимальная частота FX-8150, с которой он осилил тест PCMark07, составляла 7069 МГц.

Окончательно запутался во всех этих Turbo Boost и GPU Boost. Не понимаю, на какую частоту теперь смотреть. Помогите.

Turbo Boost применяется Intel начиная с первых Core i7 под сокет LGA1366. Основное ее назначение — автоматический разгон кристалла на основе текущего уровня TDP. Когда его значение ниже заданного предела, увеличиваются множитель камня, вольтаж и, соответственно, скорость работы. Как тепловыделение достигает максимума, Turbo Boost скидывает параметры до номинальных. Первая версия этой технологии позволяла поднять частоту всего на пару сотен мегагерц, да и то лишь на небольшой промежуток времени. Поэтому с архитектурой Sandy Bridge алгоритм изменился.

Представленная Turbo Boost 2.0 стала опираться не на TDP, а на температуру камня, благодаря чему удалось не только повысить время нахождения в разогнанном состоянии, но и увеличить прибавку до вполне серьезных 400 МГц, которые производитель стал указывать в характеристиках процессора.

Стоит ли обращать внимание на новый показатель? Скажем так, если вы готовы потратиться на хорошую систему охлаждения — определенно, да. В противном случае выбирать лучше по базовым частотам, так как они гарантированы на 100% и ни от чего не зависят.

Объясните подробнее процесс изготовления видеокарты. Вот с обычными процессорами все понятно. Делает Intel свои кристаллы, а затем сама же их выпускает и продает. А вот чем занимаются NVIDIA или AMD? Вроде видеокарты их, а выпускают и продают сторонние компании.

Лучший способ ответить на этот вопрос — спросить самого производителя, что мы, собственно, и сделали. Передаем слово NVIDIA.

«NVIDIA занимается разработкой GPU-технологий. Непосредственно чипы, то есть процессоры, изготавливаются под нашим чутким руководством на фабрике TSMC. Далее готовые GPU отправляются к производителям видеокарт. Им мы предлагаем образцы дизайна продукции на наших GPU, но финальное решение о том, как именно будет выглядеть та или иная видеокарта (частоты, система охлаждения, дизайн), они принимают сами».

С видеокартами и недавно введенной технологией **NVIDIA GPU Boost** все немного сложнее. Возьмем топовую **GeForce GTX 680**. Ее базовая частота (Base Clock) равняется 1006 МГц, разгонная (Boost Clock) — 1058 МГц. Однако, в отличие от Intel Turbo Boost, последнее число — это не максимальный показатель, а та скорость, к которой карта будет стремиться практически всегда, а если получится, то перейдет эту границу и станет дальше повышать частоты. При этом надо понимать, что Boost Clock скорее указывает на качество компонентов видеокарты: чем выше значение, тем большие нагрузки выдержит плата. Таким образом, при выборе видеокарты максимальная частота играет большую роль.

ТЕСТ №12

ДЕКАБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Корво, главному герою Dishonored, стальная маска нужна для того, чтобы…

А. отпугивать врагов.
Б. его не узнали.
В. спрятать изуродованное крысами лицо.
Г. подчеркнуть, что он — один из лоялистов.
Д. продемонстрировать его особый статус.

❷ Одним из «экзотических» танцев в Just Dance 4 станет…

А. яблочко
Б. лезгинка
В. гопак
Г. полька
Д. Gangnam Style

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Несмотря на то, что в 007 Legends Бонд носит внешность Дэниела Крейга, озвучивал знаменитого шпиона совсем другой актер.

А. Да, все так.
Б. Ложь.

Ну что им стоило позвать Крейга?

❹ В качестве топлива жители мира Dishonored используют китовый жир. Именно на нем и работают все механизмы в округе.

А. Да-да, все верно.
Б. Китовый жир? Да вы рехнулись!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — Oh! My eye just switched back on! I see a tough-looking minion, and an incredibly handsome robot. Which means that whoever has my eye... is very close!

(— Ох, мой глаз только что снова включился! Я вижу крепыша-приспужника и невероятно привлекательного робота. А это значит, что тот, у кого бы ни был мой глаз, находится совсем рядом!)

А. Enslaved
Б. Chrono Trigger
В. Portal 2
Г. Borderlands
Д. Borderlands 2

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Call of Duty: Modern Warfare
Б. 007 Legends
В. Soldier of Fortune: Payback
Г. Homefront
Д. GoldenEye 007: Reloaded

❼ Где располагалась главная база пришельцев в оригинальной XCOM: Enemy Unknown?

А. Сатурн
Б. Юпитер
В. Марс
Г. Нептун
Д. Луна

Акустическая система
TD 621 Light Beech
с двумя фронтальными колонками
и магнитным экранированием
www.vers.su

НАШ ПРИЗ

СКАНВОРД №12

ДЕКАБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Роман Стивена Кинга

Всегда попадает в колено

Обиталище Дьябло

Брат Каина

Древнее предание

Нацио-нальность Нико

Главный злодей в FF: Crisis Core

Японское холодное оружие

Знаменитый вулканец

Мастер в своем деле

Редкая возможность

Хозяин Мьелнира

Египетский бог солнца

Его заводят на шпионов

Лидер хелгастов

Короткое согласие

Члены партии

Воины с бронзовой кожей из Dragon Age

Им Айзек Кларк замедляет врагов

Идет перед «COM»

НАШ ПРИЗ

Акустическая система

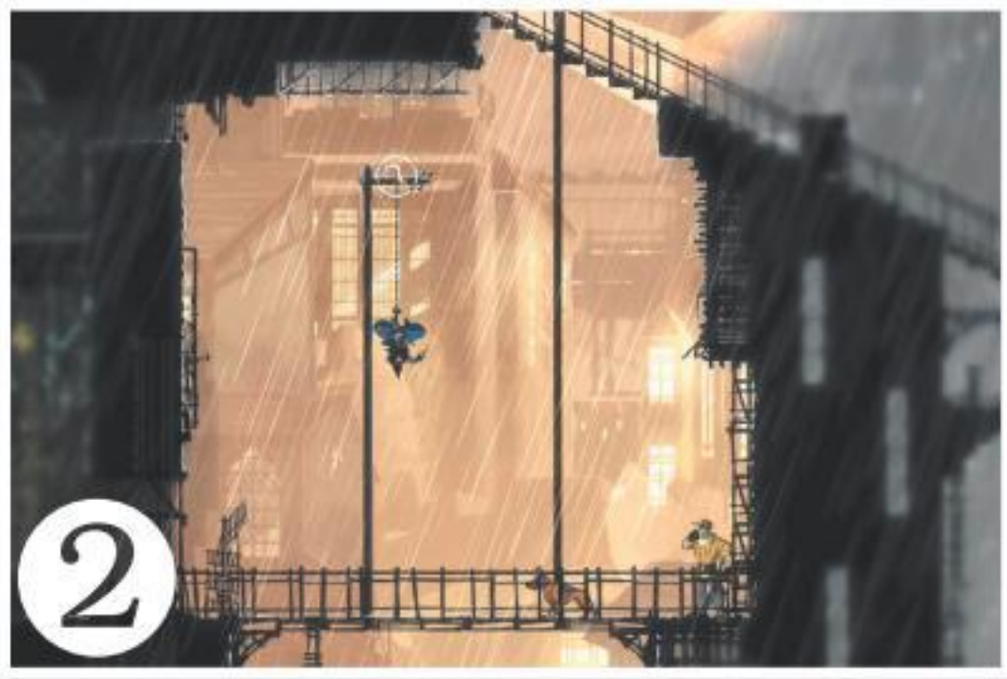
Genius SW-G2.1 1250

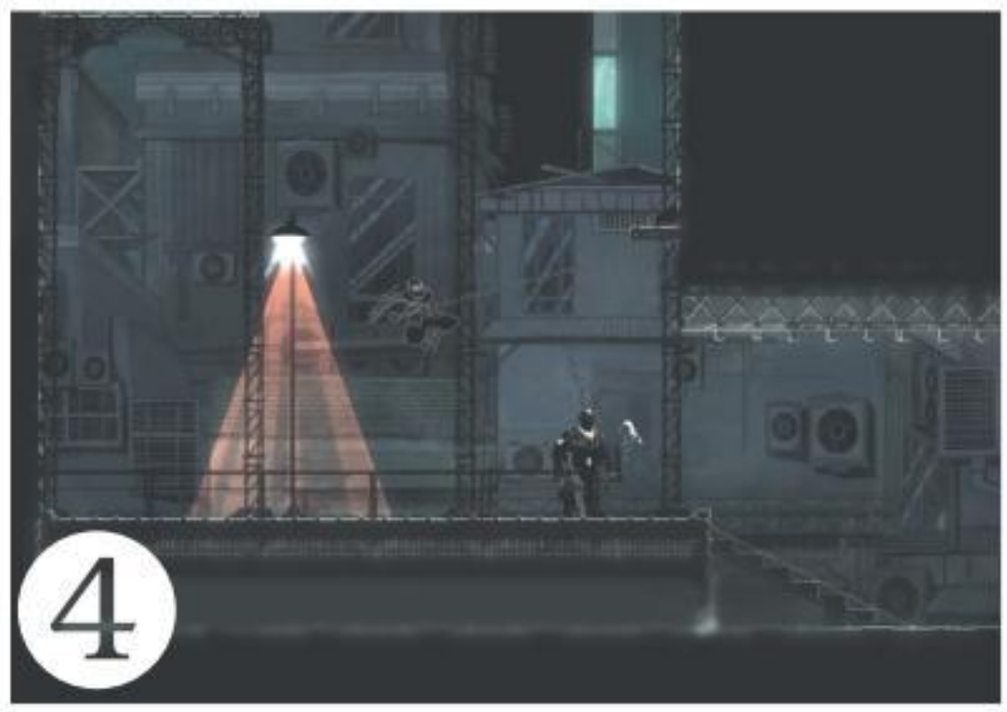
состоящая из сабвуфера с 5,25" низкочастотным динамиком и пластиковыми сателлитами

geniusnet.com

ФОТОПАМЯТЬ №12 ДЕКАБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Mark of the Ninja** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.





НАШ ПРИЗ

Акустическая система
Creative D200

со встроенным Bluetooth *и возможностью подключения к любому устройству, поддерживающему эту технологию*

ru.creative.com

Assassin's Creed III

Декабрь 2012 December

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
49	26	27	28	29	30	1	2
50	3	4	5	6	7	8	9
51	10	11	12	13	14	15	16
52	17	18	19	20	21	22	23
53	24/31	25	26	27	28	29	30

Издатель/разработчик Ubisoft

Декабрь 2012 December

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
49	26	27	28	29	30	1	2
50	3	4	5	6	7	8	9
51	10	11	12	13	14	15	16
52	17	18	19	20	21	22	23
53	24/31	25	26	27	28	29	30

DISHONORED

Издатель Bethesda **Разработчик** Arkane Studios

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№10/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

1. В (одним из нововведений Splinter Cell: Black List станет стрельба вслепую)
2. Б (Олафу, главному герою «King's Bounty. Воин Севера», в бою будут помогать валькирии)
3. Б (LittleBigPlanet Vita не первая игра серии, которая выходит на портативных консолях)
4. А (спорткар «Маруся» появится не только в NFS World, но и в Most Wanted 2012)
5. В (цитата из Spec Ops: The Line)
6. В (скриншот из APB: Reloaded)
7. А (разработчики Global Offensive вернули в de_Italy бегающих куриц)

Победитель

Евгений Савенко (Подольск)

ПРИЗ

Проводная игровая мышь Genius DeathTaker с лазерным сенсором до 5700 dpi, девятью кнопками и временем отклика 1 мс (www.genius.ru).

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: пинг, пират, Гонконг, Арма, Дота, Мор, купол, Макс, цепь, Робокоп, рот, Шамбала, зомби, Си, ку, сидр. По вертикали: Мона, Опера, топ, Альтаир, Африка, меч, БИС, ЛСД. Ключевое слово: **киберпанк**.

Победитель

Александр Граф (Мурманск)

ПРИЗ

3D-конвертер Treelogic Era с поддержкой девяти форматов входящего видеосигнала, возможностью конвертации 2D-контента в 3D-изображение и двумя парами анаглифических очков в комплекте (www.treelogic-nr.ru).

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Spec Ops: The Line)
3, 2, 4, 1

Победитель

Евгений Морозов (Нальчик)

ПРИЗ

Электронная книга PocketBook Touch с сенсорным экраном 6", поддержкой технологии E Ink и разрешением 600x800 пикселей (www.pocketbook-int.com).

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 17.12.2012. Итоги будут подведены в февральском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА С ГЕВОРГОМ АКОПЯНОМ

Sleeping Dogs в очередной раз напомнила, что в игровой индустрии лишь единицы осознают, какая фантастическая сила скрыта в музыкальном сопровождении. Речь не о вылизанных голливудских саундтреках — как раз с ними в последнее время все очень неплохо, вспомните **Crysis 2**, **Deus Ex: Human Revolution** или **Uncharted 3**. А вот полноценные песни — небывалая редкость в видеоиграх. Да, в **GTA 4** и той же Sleeping Dogs богатый лицензированный саундтрек, но он работает вне контекста и не отвечает происходящим на экране событиям.

Вообще говоря, ситуация странная: всю свою историю игры изо всех сил пытаются походить на кино, но использовать песни для усиления эмоциональной вовлеченности игрока догадываются лишь единицы. Вспомните, как простенькая Still Alive кардинальным образом изменила наше отношение к Portal. Да, это была очень оригинальная, умная и смешная игра. Но именно трогательная песня в финале, как смысловая точка, сделала ее такой милой сердцу миллионов.

Удивительное совпадение, но другая песня с таким же названием, Still Alive Лизы Мисковски, примерно схожим образом добавила непростой игре **Mirror's Edge**, извините за каламбур, новую грань. Когда несешься со всех ног по белоснежной крыше под эту невесомую, воздушную песню — буквально каждой клеточкой тела чувствуешь свободу, без всяких скидок и условностей.

Другой пример — прошлогодняя **Saints Row: The Third**. Вспомните свои ощущения, когда в известной карательной миссии заиграла Power Канье Уэста. Во всех отношениях плохо поставленный эпизод обрел такую эмоциональную мощь, что волосы вставали дыбом во всех местах, по спине бежали мурашки, а в голове проносилась ровно одна мысль: «Это очень, очень круто». При этом лицензирование нескольких песен стоит на порядок дешевле, чем полноценное музыкальное сопровождение от не самого известного композитора.

В фильме «Страна садов» актера и режиссера Зака Браффа (известен широкой публике по роли доктора Джона Дориана в сериале «Клиника») практически нет оригинальной музыки, зато во всех ключевых сценах звучат мастерски подобранные песни. Они же во многом спасают кино, потому что даже гениальная Натали Портман не в состоянии перекрыть деревянную игру самого Браффа.

София Коппола сняла «Трудности перевода» («Оскар» за лучший оригинальный сценарий) всего за четыре миллиона долларов. С таким бюджетом она не могла позволить себе хорошего композитора, поэтому выбрала единственно правильное решение — использовать песни. В результате получился один из самых самобытных фильмов в аудиовизуальном плане. Но самое удивительное, что картинка и звук в этом кино не взаимозависимы: саундтрек представляет собой абсолютно самостоятельное произведение, а вот фильм без песен воспринять невозможно.

Это так, всего несколько совершенно случайных примеров. Из вышесказанного не следует, что разработчикам следует поголовно отказаться от «обычной» музыки в своих играх; вовсе нет. Она выполняет важнейшие функции в создании общей атмосферы. Но в сценах, имеющих критическое значение для сюжета, чувственная песня может подействовать на игрока (зрителя) куда сильнее, чем банальные драматические приемы.

FLEXTRON
компьютеры

Что вы хотите от своего компьютера?

Мой компьютер должен быть современным, быстрым и надежным.
Мой компьютер должен делать любую работу, которую я ему поручу.
Мой компьютер должен иметь больше возможностей, чем я могу сегодня представить.

Все эти желания исполнятся, если ваш новый компьютер FLEXTRON® Premiera 55 на базе процессора Intel® Core™ i5-3470.

Что умеет FLEXTRON Premiera 55?

- Хранить 1 000 фильмов HD или 1 000 000 фотографий или 10 000 звуковых дисков...
- Хранить резервные копии всех ваших любимых "гаджетов" - всяких смартфонов и iPad'ов...
- Работать в несколько раз быстрее вашего ноутбука...
- Играть в любые игры, показывать 3D-фильмы и 3D-фото...

25 550* руб

ЧТО ВНУТРИ

- Четырехъядерный процессор третьего поколения Intel® Core™ i5-3470
- Платформа ASUS
- 8 ГБ DDR3 PC10600
- 1500 ГБ SATA III, 32M/7200
- Графический процессор NVIDIA GeForce GTX650 1024MB
- Привод DVD±RW Multi
- Card Reader USB 3.0
- Высококачественный корпус In-Win EAR-002 450Вт
- Лицензионная операционная система Windows 8

САМОЕ ГЛАВНОЕ

Но!.. Самое главное - это надежность и удобство. Нам удобнее работать за большим ярким экраном, набирать текст на нормальной клавиатуре и управлять нормальной мышкой.

Наши фотографии, фильмы, музыка, наши письма, заметки и книжки - уникальны, а значит бесценны! Для того, что бы их не потерять, нужен максимально надежный компьютер.

Поэтому ваш выбор - компьютер FLEXTRON!

(495) 925-64-47

www.fcenter.ru www.fcshop.ru

Адреса салонов--магазинов:
м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2

* Цена дана на 01.11.2012

реклама

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Магазины «Ф-Центр»
Удобство покупки
Выгода всегда

intel inside™ CORE™ i5

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт **www.intel.ru/rating.**

ru.playstation.com

PlayStation Network

PS VITA
PlayStation Vita

SONY

12+

ЗВЕЗДЫ PLAYSTATION
БИТВА СИЛЬНЕЙШИХ

В БОЙ ИДУТ ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ ИЗ ЛУЧШИХ

Каждый сам себе Сэкбой, Натан Дрейк, Кратос, Рэтчет, Сладкоежка и Принцесса Толстушка в игре «Звезды PlayStation: Битва сильнейших»! Сражайтесь с друзьями и бросайте вызов новым противникам с помощью функции Cross-Play. Только на PS3 и PS Vita.

Загрузите из PlayStation®Store

ВЕСЬ МИР В ИГРЕ.

PS3
PlayStation®3

реклама

SONY
make.believe

"PlayStation" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also "PlayStation" and "△○×□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" is a trademark of the same company. "PS3", "PS VITA" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All-Stars Battle Royale ©2012 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Superbot. PlayStation®Vita port developed by Bluepoint Games, Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Third party characters and trademarks are licensed courtesy of their respective owners and protected by copyright and trademark laws. All rights reserved. "Sackboy" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. *Cross-buy content only available for download once via PlayStation®Store. See eu.playstation.com/legal for more details.